

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
MEDIA WITH PASSION
177
JANVIER
2006
T 06287 - 177 - F: 6,50 €
HEROES
OF MIGHT
AND MAGIC
V
LE ROI DES JEUX
DE STRATÉGIE EST DE RETOUR
PAS DE VACANCES
POUR LES DÉVELOPPEURS !
SPLINTER CELL 4 - ET QUAKE WARS
SdA BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU 2
LOKI - TOCA 3
TESTS : PRINCE OF PERSIA LES DEUX TRÔNES
ASTRONOÏD - CITY OF VILLAINS
BF2 SPECIAL FORCES
DOSSIER : QUAND L'ARGENT
VIRTUEL DEVIENT RÉEL
Numéro 177 • JANVIER 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €
PRINCE OF PERSIA LES DEUX TRÔNES • ASTRONOÏD • CITY OF VILLAINS • BF2 SPECIAL FORCES • joystick 177 JANVIER 2006 • 6,50 €

ommaire

177 JANVIER 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Ankh 60
Bloodrayne 2 59
Ed, Edd'n, Eddy : The Mis-Edventures 60
Enemy Territory : Quake Wars 43
FPS Creator 56
Galactic Civilizations 2 34
Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu 2 44
Les Trois Mousquetaires 56
Loki 38
Paraworld 26
Psychonauts 55
Rainbow Six : Lockdown 36
Shadowgrounds 58
Splinter Cell 4 22
TOCA Race Driver 3 30
Tomb Raider Legend 48
War on Terror 28
X3 : Reunion 54

LES TESTS DU MOIS

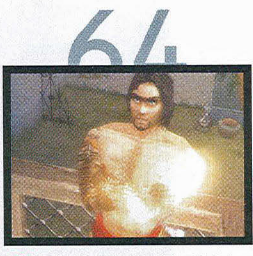
Astronoïd 74
Battlefield 2 : Special Forces 84
City of Villains 80
Devinez Qui ? 86
Diplomacy 76
Gun 70
Harry Potter et la Coupe de Feu 83
Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Démolisseur 82
Prince of Persia : Les Deux Royaumes 64
Ski Racing 2006 87
Star Wars Battlefront 2 78
The Chronicles of Narnia 72

16



JEU DE LA COUV'
Ah Heroes of Might and Magic… Un titre culte qui donne l'impression qu'une année s'est écoulée lorsque l'on termine une partie. Il renaît de ses cendres dans un cinquième épisode détonant, totalement dépoussiéré par Ubi Soft et Nival. Atomic vous dévoile tout avec son flegme habituel.

64



TESTS
L'année 2006 ne commence pas fort. Il suffit de regarder les notes du mois pour s'en rendre compte. Prince of Persia 3 a beau être le premier de la classe, il y a un peu trop de cancres pour sauver la moyenne générale !

88



DOSSIER
L'argent et les jeux massivement multijoueurs, voilà un vaste sujet. Et pas seulement pour parler d'abonnements ou de tarifs de connexion. Il est ici question de transactions un peu moins claires et des tonnes de dollars générés par l'impatience des joueurs les plus fortunés.

102

RÉSEAU
Taverne, hydromel et nains bourrés : le MMO Dungeons & Dragons nous ouvre les portes de son beta-test. Et entre deux taillages de monstre, nous avons obligé Plume à dévoiler tous ses secrets de PES 5. Voilà de quoi devenir le Ronaldinho du paddle. S'il a menti, on l'étripe.

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 12
Déclaration d'indépendance 50
Dossier La moisson du vent 88
Édito, News 20
Et Poke et Peek 130
Le jeu de la couv' : Heroes of Might & Magic V 14
Matos - Comment cela marche : Les écrans LCD ? 122
Matos - News 118
Matos - Test Boîtier Cooler Master 126
Matos - Top Hard 128
Patches 10
Quoi de Neuf 100
Réseau Chronique - Warcraft III : DotA 114
Réseau eSport - World Cyber Games 107
Réseau Net News 102
Réseau Net News - Dungeons & Dragons Online 106
Réseau Au secours - Pro Evolution Soccer 5 108
Réseau Try Again - Star Wars Galaxies 112
Sommaire CD/DVD 4
Top Rédac' 62
Utilitaires 96

COUVERTURE
© Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

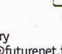
JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES : Richard Karacian
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin décembre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
RÉDACTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Erwan « Fumble » Lafleuriel
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler
RESPONSABLE DE LA RÉDACTION TECHNIQUE : Olivier Delacourt
RÉDACTEUR : Emmanuel « Tbf » Bezy
DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE DÉLÉGUÉ/CHEF DE STUDIO : Jean-Michel Sabatié

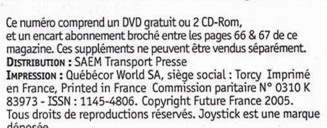
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel «Yavin » Beck, Gianni « Plume » Molinaro, Aymeric Lallée, Fabrice « Lafouine » Bloch, (maquette), Lam Hua, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)



FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardon
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne



Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom, et un encart abonnement broché entre les pages 66 & 67 de ce magazine. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA, siège social : Torcy Imprimé en France, Printed in France Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

sommaire #177

*Ce mois-ci, **entre les démos** de Need for Speed Most Wanted, **Quake 4 et Civilization 4,** vous aurez de quoi rester **scotché à votre écran.** C'est madame **qui va être contente.** Mais vu qu'on pense à tout, **vous pouvez toujours** mettre les gamins **devant la démo** du dernier Harry Potter, **histoire de calmer les esprits.** Nous sommes pour la paix des ménages. **Si, si, vraiment !***

Need for Speed Most Wanted

Genre : Course
Développeur : Electronic Arts
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.ea.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

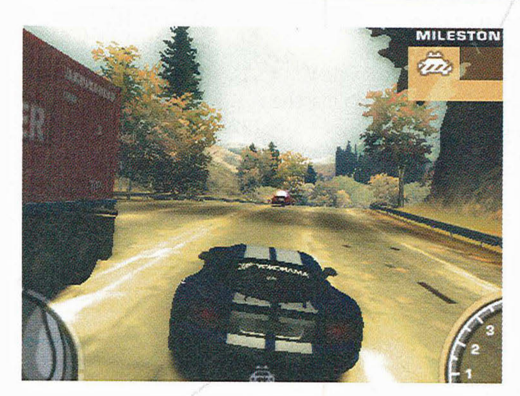




En résumé

EA s'est enfin décidé à sortir la démo de son dernier Need for Speed. C'est au volant d'un des quatre bolides proposés que vous pourrez vous éclater en mode Quickrace. Deux modèles (un tuné et l'autre pas) pour chaque enseigne, Ford et Porsche. Vous pouvez donc vous lancer sur un des deux Sprints (se rendre d'un point A à un point B dans le temps imparti) ou un Speedtrap (obtenir le meilleur score en se faisant flasher). Trois autres épreuves sont également disponibles via le menu Challenge. C'est ici que vous pourrez vous amuser avec les flics, enfin si vous évitez de vous faire serrer. Pour ça, c'est à vous d'assurer.





DVD

QUAKE 4

Genre : FPS
Développeur : Raven Software
Éditeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.quake4game.com
Config minimum : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Voilà la tant attendue démo de Quake 4. Préparez-vous à incarner Matthew Kane qui, aidé de son escouade, va risquer sa vie à sécuriser une zone. C'est donc une seule et unique mission solo qui est offerte dans cette démo. Si vous n'êtes pas rassasié, vous pourrez toujours vous rabattre sur le multijoueur en essayant la map Serial Fraggeurs. Elle est disponible en deux versions : duel et pour plusieurs joueurs. Le tout jouable en LAN ou sur le Net. Messieurs, chargez vos fusils à pompe, ça va saigner.





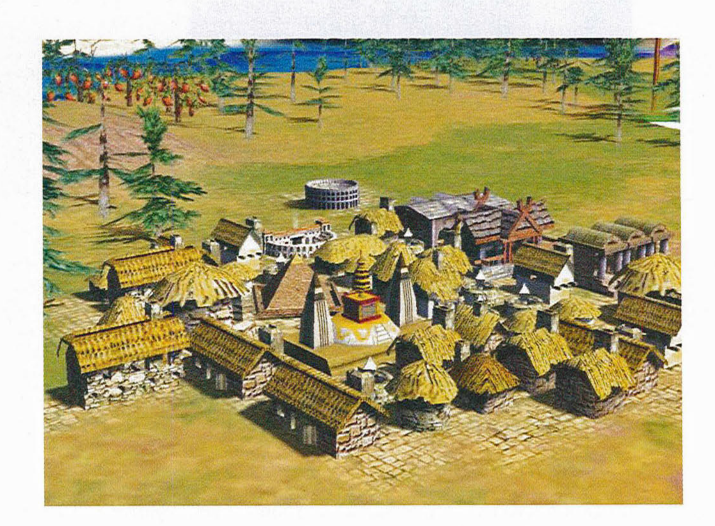


CIVILIZATION IV

Genre : Gestion
Développeur : Firaxis
Éditeur/Distributeur : 2K Games
Site Internet : www.civ4-lejeu.com/home.htm
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Ah, vous êtes déjà en train d'agiter vos doigts pour éviter les crampes et de préparer une bouteille d'eau pour ne pas vous dessécher devant l'écran. Comme je vous comprends. Se lancer dans Civilization IV demande des heures de concentration et de jeu. Mais rassurez-vous, cette démo vous limitera à une centaine de tours, ce qui est amplement suffisant pour devenir un passionné de Civ. Si vous êtes novice, un tutorial est présent pour vous aider à comprendre les mécanismes de base.



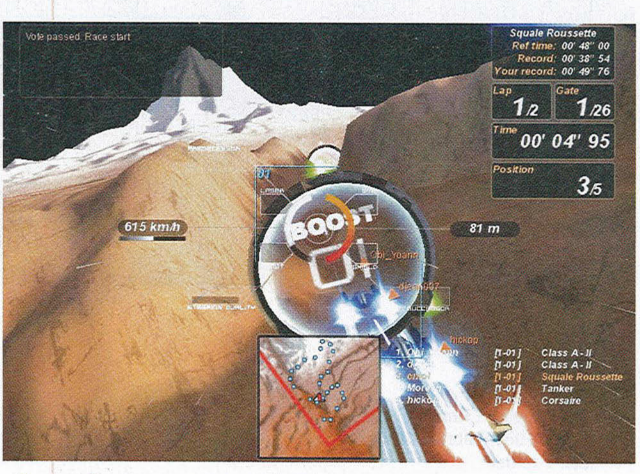


Les démos

Répertoire \DEMOS

Astronoid

Genre : Course futuriste
Développeur : Alepho
Éditeur/Distributeur : Alepho
Site Internet : www.astronoid.net
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Allez, je vous sens bien chaud pour vous lancer dans une petite aventure spatiale qui décoiffe. Une course sans merci pour être précis. Ici, les véhicules se contrôlent à la souris, ce qui demande un léger temps d'adaptation. Mais une fois habitué, vous allez pourrir la vie de vos potes avec un plaisir non dissimulé. Un tutorial est également présent pour aider les pilotes en herbe.

DVD

X-Men Legends II



Genre : Baston
Développeur : Raven Software
Éditeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.xmenlegends2.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Les amateurs de comics vont pouvoir se défouler grâce à cette démo mettant en scène les fameux X-Men. Ici, on évite le blabla inutile pour laisser place à l'action. Un beat them all dans lequel vous dirigez une équipe complète de mutants incluant Magneto, Wolverine et bien d'autres. De quoi découvrir le début du scénario de X-men Legends II. Pas d'inquiétude pour le contrôle, tout se déroule tranquillement à la souris en quelques clics.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



PANDA SURVIVAL SHOP
sex is the only way out
KINKY
LOVE DOLLS
SEX WAX
VIDEO BOOTHS
Big 2 Tits
NIGHT
Free
Candice
Candice
Candice
PANDA SUTRA
2nd edition
PANDAGE
VIBRA BALL
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU

Genre : Action / Aventure
Développeur : EA
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : http://harrypotter.ea.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9



En résumé

Les aventures du plus célèbre sorcier de la planète continuent. Harry Potter et ses fidèles compagnons vont, grâce à votre aide, affronter de multiples dangers dans une mission complète offerte par cette démo. Attendez-vous à des phases de plate-forme et d'exploration beaucoup plus nombreuses. Quoi qu'il en soit, si vous désirez être pénard un moment, vous pouvez toujours mettre votre gamin devant cette démo. Il pourra vivre la dernière aventure cinématographique d'Harry en jeu vidéo, le bonheur pour lui.

DVD

UFO : AFTERSHOCK



Genre : Stratégie
Développeur : Altar Interactive
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.ufo-aftershock.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 728 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Digne suite de UFO : Aftermath, UFO : Aftershock propose toujours ce mélange de genres entre stratégie, gestion et jeu de rôle. Cet univers futuriste ne ménagera pas votre matière grise et demandera un certain temps d'adaptation. Au moins, grâce à cette démo, vous pourrez essayer de goûter à ce titre qui n'est pas très accessible au grand public.

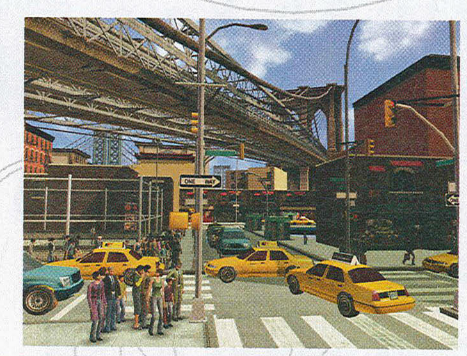
DVD

TYCOON CITY : NEW YORK

Genre : FPS
Développeur : Deep Red Games
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/tycooncity
Config minimum : Windows 98/SE2000/XP, CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/SE/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Vous crevez d'envie d'aller aux États-Unis ? Et plus précisément à New York ? Alors votre rêve va se réaliser, bande de petits chanceux. Mais nous vous proposons bien mieux qu'un voyage pourri avec 8 heures d'avion. Effectivement, nous vous offrons la démo de Tycoon City : New York. Vous voilà maîtres de la ville, ajoutez des bâtiments et tout ce que vous désirez. Bref, construisez New York comme il vous plaira. Il y a même Luco, l'hôte virtuel, qui vous accueillera pour vous expliquer les bases du jeu. Si c'est pas le cadeau de votre vie, ça !



Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.11 Windows 2000/XP
- Catalyst 5.9 Windows 98/Me
- ForceWare 81.94 Windows 2000/XP
- ForceWare 81.85 Windows 9x/Me

INTERNET :
- Firefox 1.5

UTILITAIRES :
- Utilitaires
- Copernic Desktop Search
- Next Please
- Recolored 0.60
- Unlocker 1.7.5

LA SECTION JEUX :
- Mod 5,56mm FMJ pour Doom 3
- Mod Quake IV Domination
- SDK Dawn of War 1.41
- Mod Dungeon Doom 7.0
- Mod Loki's Revenge pour Quake 3
- Mod David Hunter pour Quake 3
- Mappack David Hunter
- Jeu Rose Online
- Vidéo Runaway 2
- Mod Soulkeeper pour UT 2004

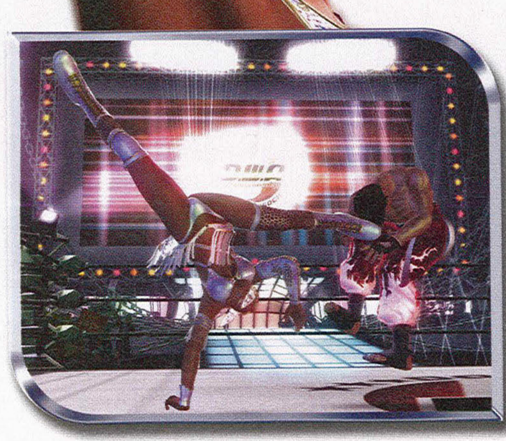
LA SECTION PATCHS :
- Patch 1.12 pour Battlefield 2
- Patch 1.41 pour Dawn of War
- Patch 1.20 pour Empire Earth 2
- Patch 1.1 pour GT Legends
- Patch 1.5 pour GTR
- Patch pour LFP Manager 06
- Patch 1.06 pour Codename Panzers : Phase 2
- Patch 1.0.4 pour Quake IV
- Patch 4.09.10 pour Starship Troopers
- Patch 1.3.1 pour Stronghold 2
- Patch 1 pour The Matrix : Path of Neo
- Patch 1.1 pour UFO Aftershock
- Patch v3369 pour UT 2004
- Patch 1.09 pour Civilization IV

LA SECTION WALLPAPERS :
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page, faute de place.



Beauté fatale.







www.deadoralivegame.com





100% GAMES





Jump in.*



patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Battlefield 2

_ Patch 1.12 _

Si vous aviez installé le patch 1.12 pour Battlefield 2 puis l'add-on Special Forces, sachez qu'il faut à nouveau installer cette version du patch pour jouer sur les serveurs 1.12. Pratique, non ? En tout cas, cette mise à jour corrige quelques bugs gênants. Comme le crash qui survenait au moment où certains joueurs passaient d'une arme à l'autre, par le biais de la molette de la souris en pilotant un appareil. Quant aux options vidéo pour les cartes GeForce de la famille FX 5900, elles sont désormais sur « low » par défaut. Vous voilà prévenu.



Civilization IV

_ Patch 1.09 _

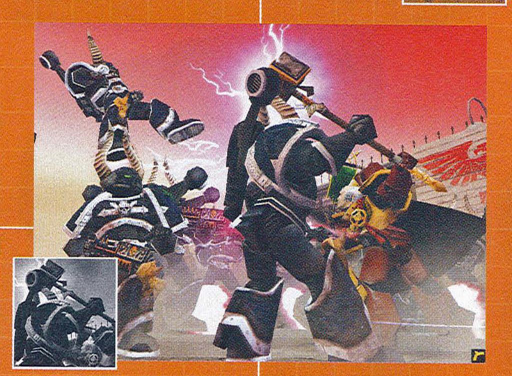
Comme on s'y attendait, de nombreux changements sont apportés dans divers domaines par ce patch 1.09. Civilization IV voit donc l'augmentation du coût de certaines spécificités comme le « Apollo Program ». Il y a aussi des ajouts mineurs tels que la sauvegarde du login. Et bien entendu, il ne pouvait pas y avoir de patch sans la correction d'un tas de bugs en tout genre. Vous n'aurez même plus de problème de crash lors du film d'introduction. Elle est pas belle la vie ?



Warhammer : Dawn of War

_ Patch 1.41 _

Nouvelle mise à jour pour l'excellent RTS qu'est Warhammer. Mais plus qu'une simple éradication de bugs, ce patch apporte essentiellement des changements au niveau du gameplay et de l'équilibrage. Des raccourcis clavier pour certaines compétences, des réductions de dommages, des modifications d'armures et tout un tas d'autres choses sympathiques. La liste des modifications est relativement importante et devrait changer un minimum votre manière d'utiliser certaines unités.



Empire Earth II

_ Patch 1.20 _

Le RTS de Mad Doc Software subit quelques changements plus ou moins importants par le biais de ce patch. Un nouveau lobby Gamepsy a été mis en place ainsi qu'un système de classement. Des raccourcis ont été ajoutés pour effectuer une sauvegarde (Ctrl + Alt + S) et pour retourner à l'écran principal à n'importe quel moment (Ctrl + Alt + Q). Pour le reste, il y a des corrections de bugs et d'importantes améliorations au niveau de l'I.A.



> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

Alienware AREA-51
Performances multimédia à l'état pur





AREA-51® m5700

- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale Authentique
- Processeur Intel® Pentium® M 760 2.0 Ghz
- NVIDIA® GeForce™ Go 6800 avec 256 Mo
- 1024 Mo de memoire bi-canale DDR3 533 Mhz
- Disque Dur 80 Go SATA
- Ecran 17" WUXGA (1920x1200)

1 999€ ttc
› www.alienware.fr/specialn ‹

Extensions possibles:

› Disque dur 120 Go SATA	139€ ttc ‹
› Garantie 3 ans	299€ ttc ‹
› Microsoft® Office Édition PME 2003	299€ ttc ‹

Pourquoi choisir Alienware:

› Performances
Intégrant les technologies dernier cri et optimisés pour être plus rapide, les PC Alienware vous offrent le top de la technologie ‹

› Qualité
De la sélection des composants à leur assemblage, Alienware construit votre machine avec le plus grand soin ‹

› Support Technique
Pendant toute la durée de votre garantie vous bénéficiez gratuitement de la hotline 24h/24-7j/7 et de l'aller et retour atelier ‹

Découvrez l'ensemble de la gamme Alienware à:
www.alienware.fr 08 05 11 37 01



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

En vrac

J'ai appris qu'il existerait un hors-série précédent avec toutes les instances low level de WoW, que malheureusement j'ai raté. Existe-t-il un moyen de l'avoir aujourd'hui ?

Comme la nature est bien faite, les instances low level de WoW sont reprises sur le DVD qui accompagne le nouveau hors-série.

Pourquoi ne faites-vous pas au moins deux pages de courrier ?

Et pourquoi vous ne les faites pas vous-même ? Non mais silence, malheureux. Vous allez donner des idées à Caf et mettre en péril mes heures de sieste au bureau.

Cher Joystick, je t'écris pour te demander ce qu'il advient de Fallout 3 parce que j'ai beau me défoncer au Jet et boire du Nuka-Cola à longueur de journée, rien n'y fait. Mon brave Canigou me manque, le son de la CZ4000 Minigun me hante la nuit, bref... Faites quelque chose avant que je ne m'injecte une dose mortelle de Jet...

Aux dernières nouvelles, Fallout 3 serait toujours en développement dans les studios de Bethesda. Fumble, qui y est allé pour Oblivion, est revenu avec un sourire énigmatique et des phrases mystérieuses laissant penser qu'il aurait pu y découvrir quelques trucs en exclu et qu'il SAURAIT DES CHOSES. Mais vu qu'il refuse de parler, je pense surtout qu'il se la raconte et qu'il n'a pu découvrir que le logo trônant fièrement dans les bureaux des développeurs. On va le torturer à la mauvaise bière allemande pour tenter d'en savoir plus, on vous tient au courant.

Un brin d'insistance

Cher monsieur, je suis une lectrice assidue de votre magazine et je recherche un stage pour... En fait, il dure 3 mois, et je me suis donc déjà acheté 72 tailleurs neufs, avec de jolis petits mocassins à talon, ceux-là même qui font ban... pardon, qui plaisent aux hommes, puisque j'ai bien compris que je travaillerai 6 jours par semaine (d'ailleurs je ne suis pas sûr d'avoir compris si je devais passer le samedi à la rédaction ou chez Caf, mais ce n'est pas grave : du moment que je suis en stage chez Joystick, le reste vaut bien quelques petits sacrifices !). Of course, I speak English fluently, parlo italiano, mais aussi Minä puhun suomea. Comme vous pouvez le constater, je suis assez douée en langue, et c'est un euphémisme. J'ai aussi bien compris que je serai maltraitée de 8 h à 20 h avec seulement une courte pause de 15 minutes dont je peux d'ores et déjà vous annoncer que je la passerai à apporter le café à toute l'équipe de rédaction, déguisée en soubrette si cela peut assouvir les fantasmes de certains. Faut-il que je prévoie un wonderbra, ou bien est-il fourni par les plus mâles de la rédaction ? Enfin, oui, je renonce à tester les bons jeux, et accepte de me taper toutes les daubes de Faskil [...]. Vous voyez que je ne lésine pas pour réussir dans la vie professionnelle. Tout cela étant dit, j'aimerais que vous m'indiquiez la station de métro où je vais pouvoir aller me marrer en voyant un énergumène affublé d'un t-shirt ridicule, et qui criera à qui veut l'entendre qu'il ne veut pas de stagiaires.

Natasha

Votre lettre, emprunte d'un sens du sacrifice unique, a véritablement touché la rédac toute entière. Une telle motivation, une telle abnégation devrais-je dire, est une chose particulièrement rare par les temps qui courent. Et croyez bien que nous en sommes conscients. Malheureusement, nos petites amies respectives ont émis un bien étrange véto lorsque nous avons suggéré l'idée de vous recruter. Nous avons donc dû, non sans une certaine déception, abandonner cette idée. Mais comme nous sommes des gens bien élevés, nous ne pouvons bien entendu pas nous résoudre à un simple refus par le biais du courrier. Je serai donc le 15 janvier vers 14 h à la station Opéra, vêtu d'un t-shirt noir, d'un jean bleu et d'un casque intégral de pilote automobile. Je connais un petit bar dans le coin où je pourrai, en toute tranquillité, vous exprimer ce refus avec tout le respect que vous méritez. N'oubliez pas votre wonderbra.
(ndlr : bon, Yavin, t'es gentil, mais on t'a déjà demandé de ne pas mettre le souk dans le courrier pour draguer tout ce qui bouge. Y'a des sites pour ça.).



par Faskil

Rappel des règles du jeu :
Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Encore une fille ?!

Bonjour l'équipe de Joystick ! Je ne vous suis pas depuis très longtemps, mais j'avoue prendre plaisir à vous lire ! Je suis donc une lectrice comme il s'en trouve partout, fan des Quake, de F.E.A.R. et de pratiquement tous les jeux qui utilisent le ragdoll. Une seule page de courrier c'est peu, mais bon, vous n'avez pas encore parlé de E.T. Quake Wars ? Sûrement le futur FPS à la mode ! Vous devriez essayer, j'ai vu des vidéos et des screens vraiment extra. Ah, pour les demandes de stage faites par la plupart des lecteurs, il faut les comprendre. Pour tous les points que vous avez cités, si j'accepte je suis prise ? Je suis en train de créer ma société de protection des Faskil, le pauvre d'après ce que j'ai compris, vous lui faites du mal. Bien à vous.

Célia, gardienne de Faskil

Que de filles ce mois-ci ! Dans le courrier, en tout cas. Non pas que je m'en plaigne, c'est juste... inhabituel. Alors, chère Célia, qui me « gardez », vous serez ravie de constater qu'on consacre une pleine page à E.T. Quake Wars dans le présent numéro, avec de zoulis screenshots qui font envie. Comme quoi, il suffit parfois d'un peu de patience... Par contre, je vous rassure sur ma condition : je ne suis absolument pas maltraité par le reste de la rédaction. Je suis bien nourri, j'ai le droit de jouer à WoW de temps en temps, entre deux tests ou previews, et je ne sers les cafés que de ma propre initiative. J'ai cependant une question... Quand vous dites « une lectrice comme il s'en trouve partout », vous voulez dire qu'il y en a d'autres comme vous ? Libres dans la nature et qui nous lisent ? Des vraies filles ? Mince. Vous connaissez la station Opéra, à Paris ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Around Ze Weurld

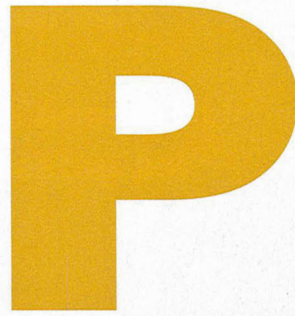
L'ami Guillaume est un sacré globe-trotter. À peine revenu de La Havane, le voilà qui quitte déjà sa bonne ville de Bièvres pour filer droit vers le continent australien. Et comme c'est un type bien, il ne part jamais sans son exemplaire de Joystick, comme en attestent les clichés ci-contre. Histoire de convertir les peuplades les plus reculées du globe. Comme la domination du monde fait partie de nos plans à long terme, juste après l'invention de droïdes pigistes et la béatification de Joss Whedon, l'entreprise nous paraît de bon aloi. Si vous aussi, vous avez l'habitude d'arpenter la planète pour quelque raison que ce soit, vous savez ce qu'il vous reste à faire : plutôt que de vous avachir devant CNN dans votre chambre d'hôtel, sortez avec votre Joystick, organisez des lectures publiques et convertissez les masses à notre cause. En échange, nous vous enverrons l'intégrale des daubes du mois. Ou des jeux N-Gage. Top, non ?





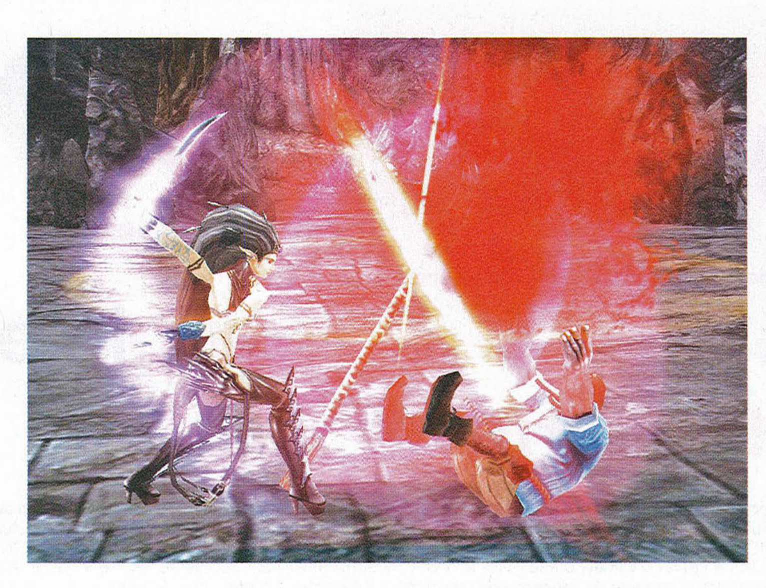


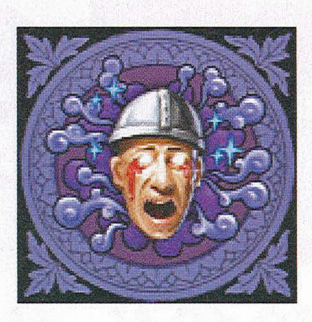
HEROES OF MIGHT AND MAGIC



Pour tous les malheureux qui n'ont pas eu la chance d'essayer les précédents Heroes of Might & Magic en mode hotseat avec leurs copines, on va rappeler un peu le principe de la série. Comme le nom l'indique, vous contrôlez un héros, dans le monde de Might & Magic. Dans cet univers médiéval fantastique, votre sbire peut exercer la profession de paladin, sorcière, barbare, nécromancien... Son rôle n'est pas de combattre directement : il est surtout là pour commander votre armée. Vous engagez des soldats dans les casernes des villes sous votre contrôle, en fonction de votre budget. Il y a plusieurs types de cités, qui déterminent la nature des troupes que vous pouvez y recruter. Dans un village elfique vous trouverez des archers à oreilles pointues, des druides, des fées, des licornes... Dans une forteresse impériale peuplée d'humains, on embauche des paysans, des chevaliers, des prêtres, des griffons... Dans une nécropole hantée bourrée de morts-vivants, ce serait plutôt zombies, squelettes, vampires... Si on contrôle plusieurs villes de culture différente, il est possible (mais pas forcément souhaitable) de mélanger leurs unités. Toutes ces créatures ont des pouvoirs spéciaux uniques qui, correctement exploités par un général astucieux, aident à prendre l'avantage sur les champs de bataille. En effet, les landes et forêts de Might & Magic sont encombrées de bandits, bêtes sauvages et autres monstres errants qui font rien qu'à embêter les voyageurs. Dilapider sans pitié tous ces vauriens avec votre armée toute neuve vous permet de mettre la main sur leurs trésors, mais aussi d'accéder à des mines de métaux précieux. Les ressources ainsi acquises permettent de moderniser et agrandir vos villes, donnant ainsi accès à des troupes de mieux en mieux équipées et de plus en plus puissantes. De cette façon, quand votre voisin le seigneur démon surgit des entrailles de la terre à la tête de légions infernales de diablotins et de clébards tricéphales, votre armée ne se limite déjà plus à une poignée de lucioles moisies et d'archers bigleux : vous l'accueillez avec des Archanges divins et des Dragons butagaz.

Tombée en décrépitude avec le naufrage de 3DO, son éditeur, la prestigieuse licence Might & Magic revient sous la direction d'Ubi Soft. Le premier titre de la nouvelle marque, Heroes of Might and Magic V, bénéficiera d'un univers réécrit pour une meilleure cohérence, de graphismes modernes et d'un gameplay fidèle aux racines de la série. Tout semble donc réuni pour combler les anciens fans.





GENRE : STRATÉGIE FANTASTIQUE
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : NIVAL INTERACTIVE/RUSSIE
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2006

PAR Atomic



Avec ses anges exterminateurs et ses chevaliers, la faction Haven incarne plus la Force brutale que la Magie en finesse…

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Renaissance d'une légende

C'est ici que la faction Necropolis recrute ses cadavres ambulants…

C'est dans les profondeurs de la terre, sous la carte, qu'on trouvera les villes des Dungeons…



Opposition de style : les canassons Haven et Inferno sont redoutables.

Un chef-d'œuvre du genre

Derrière ses graphismes mignons et colorés, son univers de jeu de rôle à l'ancienne et sa ménagerie délirante, HoMM cache un gameplay redoutable. La dimension tactique est passionnante, avec des affrontements où les pouvoirs spéciaux de toutes les unités interagissent en permanence et sont affectés par les compétences du héros, son expérience, ses artefacts ou encore l'ample batterie de sortilèges à sa disposition. En fait, HoMM offre tout simplement l'un des systèmes de combat les plus riches et les mieux équilibrés jamais vus sur ordinateur. Même des batailles où tout semblerait joué d'avance peuvent basculer grâce à l'utilisation judicieuse de talents sous-estimés par l'ennemi. Et la baston ne représente qu'une petite partie du jeu ! Il faut aussi gérer ses ressources pour optimiser la formation de son armée, explorer des déserts reculés en quête de trésors perdus, vaincre des monstres surpuissants pour les dépouiller de leur butin... Et bien sûr il ne suffit pas de gagner des batailles au hasard, encore faut-il savoir dans quel but, à la poursuite de quelle stratégie : où attaquer, que défendre, quelles ressources se procurer, quelles villes développer et avec quelles priorités... Heroes est déjà un appréciable plaisir solitaire, mais il se pratique aussi très bien en couple : moins sexiste qu'un Counter-Strike ou un Starcraft, il remporte un certains succès chez les joueuses. Alors que les jeux sont souvent cause de disputes conjugales, parce que Madame trouve que Monsieur passe trop de temps avec son ordinateur au lieu de s'occuper d'elle, avec Heroes le désaccord n'est pas le même. On s'engueulerait plutôt pour déterminer qui c'est qu'est le plus fort : le Dragon Noir ou le Titan ?

Might & Magic : la résurrection

C'est donc avec une certaine impatience qu'on attend la sortie prochaine du cinquième épisode de la série, dont Ubi Soft a récemment récupéré les droits dans les ruines de 3DO. Mine de rien, c'est pas évident de relancer un univers oublié dans un coin depuis des années. Il faut le dépoussiérer, vérifier qu'il tourne rond, rafistoler les bouts qui ne marchent plus, astiquer et mettre en valeur les meilleures pièces... Pour Might & Magic, c'est en grande partie Richard Dansky qui s'en est occupé. Si ce nom ne vous dit rien, c'est le responsable chez Ubi de l'écriture des jeux « Clancy » : Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell... Mais avant de faire dans le technomilitarisme étoilé, le bonhomme travaillait



Pour mieux découvrir l'univers M&M, la campagne solo permettra de jouer avec toutes les factions. Ici, le héros Inferno.



dans l'horreur et le fantastique : il a notamment écrit quatre romans pour White Wolf, les célèbres éditeurs du jeu de rôle Vampire : The Masquerade. Ça nous promet du costaud pour M&M, dont la mythologie plus que confuse avait besoin d'un vigoureux coup de balai. Et même si Dansky ne s'est occupé de Heroes qu'indirectement, on pourra mieux juger de son travail dans Dark Messiah of Might and Magic (le FPS développé par Arkane Studios et exploitant le Source Engine d'Half-Life 2), dont il a écrit le scénario. Sur le plan strictement visuel, Ubi est allé demander les services d'Olivier Ledroit, dessinateur bien connu des rôlistes depuis son travail sur les Chroniques de la Lune Noir, pour façonner les personnages.



À l'Est, du nouveau



Avec le mode Ghost, en multi les traînards auront intérêt à se grouiller de terminer leur tour.

Après avoir redéfini le cadre général de M&M, Ubi avait ensuite besoin d'embaucher des développeurs pour Heroes. C'est le studio russe Nival Interactive qui a hérité du contrat. Fabrice Cambounet et Thomas Le Grand, producteurs d'HoMM V chez Ubi, nous expliquent pourquoi : « Nous avons choisi Nival pour plusieurs raisons. D'abord, c'est une équipe expérimentée qui a déjà fait ses preuves sur les jeux en tour par tour tels que Etherlords ou Silent Storm. Ensuite, comme tout Russe qui se respecte, Nival est totalement fan de la série Heroes. Il faut dire qu'au milieu des années 90, c'était plus facile chez eux de jouer à Heroes que de manger à sa faim ! Ce qui a certainement eu des effets néfastes sur la santé mentale de certains puisque lors du dernier recensement effectué en Russie, quelques-uns ont indiqué être des Elfes ou des Hommes-Lézards. Enfin, une fois qu'Ubi Soft a acquis la licence Might and Magic, nous avons été littéralement spammés par Nival, qui n'avait de cesse de clamer son envie de faire le jeu avec nous. Devant tant d'obstination, on a fini par s'incliner... autour d'une bouteille de vodka. À ce jeu-là, les Russes sont définitivement les plus forts ! ». Fabrice et Thomas m'ont également affirmé que les Russes ne mangent pas d'enfants, contrairement à ce qu'on m'a appris à l'école. Je ne sais pas si c'est vrai, mais en tout cas leur moteur 3D est tout à fait honorable. Les anciens petits sprites aux animations sommaires des Heroes du passé ont cédé la place à de superbes modèles 3D. La caméra virevolte autour de l'action, les sortilèges calcinent le paysage, c'est simplement magnifique. Les villes sont encore plus belles qu'avant, et comme c'est Rob King et Paul Romero qui s'occupent de la musique, comme dans les quatre Heroes précédents, on peut déjà se douter que la bande-son sera du meilleur niveau.



Innovation intéressante, chaque héros laissera une traînée caractéristique sur la carte, permettant de le suivre à la trace.

Travaux, ralentir !

Pour l'instant, le bêta-test commence juste, le gameplay d'Heroes V est donc encore loin d'être réglé. Dans la présentation que j'ai pu voir, par exemple, les combats se déroulaient sur une grille de 8 cases de large sur 10 de long. C'est très bien pour les petites escarmouches, mais quand on fait intervenir une armée au grand complet on rencontre un problème inattendu :





5 questions
aux chefs de chantier

Quand ils ne sont pas occupés à fouetter leurs développeurs russes, Fabrice Cambounet (ci-contre en haut), Thomas Le Grand et Erwan Lebreton (directeur de contenu pour Might & Magic, ci-contre en bas) ont parfois le temps de répondre aux questions stupides des journalistes. J'en ai profité pour leur demander quelques précisions.

***Joystick :** Dans les précédents Heroes, on trouvait parfois des fragments de carte qui permettaient de mettre la main sur un puissant artefact enterré quelque part. Y aura-t-il des quêtes de ce genre dans HoMM V ?*

Fabrice et Thomas : Hé bien oui ! Il y aura toujours ce genre de quêtes dans Heroes V. Le joueur pourra décrypter une carte en collectant des fragments, et cette carte donnera la situation d'un puissant artefact. C'est une sorte de mini-jeu dans le jeu.

Les Héros pourront-ils intervenir directement sur le champ de bataille ?

F. & T. : Les héros pourront intervenir sur les champs de bataille en lançant des sorts ou grâce à leurs habilités spéciales. Ainsi, les héros Haven pourront lancer une charge sainte, et les héros Inferno pourront foudroyer un ennemi qui attaque l'une de leurs unités, s'ils le désignent au préalable. Bien sûr, ces habilités ne se limitent pas qu'à cela, et vous verrez que le héros Sylvan a plus d'une corde à son arc par exemple. Et surtout, ces capacites s'acquièrent lors de la progression en niveaux des héros : c'est un choix de développement du joueur.

À votre avis, quel est le principal point fort d'HoMM V, la particularité qui fera revenir les anciens joueurs et convertira des nouveaux ?

F. & T. : L'un des points forts de notre jeu est qu'il est encore plus stratégique que les précédents tout en étant plus facile à prendre en main, notamment grâce à une interface plus intuitive. En outre, Heroes V va convaincre les fans de longue date et les nouveaux grâce à un scenario fort et prenant qui rythme tout le jeu. Certains traducteurs (et fans de la série) nous contactent pour se rejouir de la qualité du scénario de la campagne – ce qui n'arrive pas souvent ! Tout un nouvel univers et de nouveaux visuels complètent cette expérience.

En multi, en quoi consistera le mode duel ? Le principe a été comparé à celui des jeux de baston...

F. & T. : La comparaison est pertinente ! Ce sera un mode très rapide à lancer et à jouer, dix à quinze minutes. Le joueur choisira un héros parmi une liste pré-établie. Chaque héros est prêt à l'emploi, avec une armée, des sorts, des capacités et des artefacts.
Ensuite, les joueurs s'affronteront sur un champ de bataille, et le gagnant sera celui qui remporte au moins 2 manches sur trois. Il faudra donc avoir des tactiques très pointues, un sens de l'anticipation très developpé et une bonne capacité d'analyse pour réagir de la meilleure facon possible. Ce mode permettra non seulement de vite s'amuser pendant une pause, mais aussi de tester des tactiques ou des races qu'on n'a pas l'habitude de jouer.

C'est qui le plus fort, le Titan ou le Dragon Noir ?

Erwan Le Breton : Dans le nouvel univers de Might & Magic, les Dragons ne sont pas simplement de gros lézards volants affligés de remontées gastriques hautement inflammables, mais des quasi-divinités.
Les Dieux primordiaux étaient des Dragons. Les Dragons anciens sont à la source de toute magie. Et les dragons actuels, bien que «diminués» par rapport à leurs ancêtres, forcent toujours un respect quasi mystique chez les représentants des races plus «jeunes».
Quant aux Dragons Noirs, ce sont les enfants de la Déesse des Ténèbres. Gardiens des secrets inavouables, ils savent faire rougir de honte n'importe quel Titan, ce qui fait aussitôt fondre sa carapace d'acier chromé !

les créatures les plus puissantes sont tellement massives qu'on ne peut pas toutes les aligner sur un damier aussi petit ! Il faudra donc probablement l'élargir... Tout ça pour dire que si graphiquement le jeu est terminé et si les grandes lignes sont connues, l'ensemble des détails reste à peaufiner. Le système de combat tour par tour par exemple, où des règles d'initiative permettront aux unités plus rapides d'agir plus souvent. Ou encore les subtilités du mode Ghost, une trouvaille pour le multijoueur : pendant le tour d'un autre joueur, on ne restera pas inactif : on pourra contrôler des fantômes. Plus le joueur aura mis de temps pour terminer son tour précédent, plus un fantôme aura de points d'action. Ces points permettront de se déplacer et d'explorer la carte, mais aussi d'attaquer et harceler ses adversaires ! On pourra dérober des ressources, ralentir les mouvements des autres, voire même prendre le contrôle de monstres errants pour les téléguider quand ils affrontent les héros ennemis. Il sera également possible d'utiliser un fantôme dans un rôle défensif, pour tenter de contrecarrer les spectres adverses... La difficulté de la grande campagne solo reste aussi à équilibrer. Longue de 30 missions et permettant de jouer successivement avec les six factions du jeu, elle devrait en principe durer de 50 à 80 heures. HoMM V a pris un peu de retard, mais on attend avec impatience l'arrivée des premières versions jouables dans les semaines à venir. En attendant, croisons les doigts !





Ça va, avec un outillage pareil, ils devraient tondre la pelouse rapidement.

LOWE PARIS NEWMEDIA

Musiwave™

le vrai son des hits

Tous les Hits à télécharger de toute urgence sur ton mobile.





© WEA International Inc.



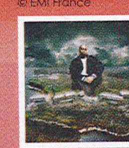
Sean Paul
Ever blazin'

© EMI Group & Affiliates



Korn
Twisted transistor

© EMI France



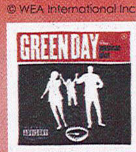
Rohff
La Puissance

© EMI UK



Gorillaz
D.A.R.E

© WEA International Inc.



Green Day
Wake me up when september ends

© Sony-BMG Entertainment

113
Marginal

© Steven Klein

Madonna
Hung up

© Sony-BMG Entertainment



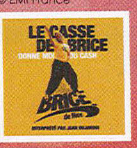
System of a down
Hypnotise

© EMI Music



Pharrell feat. Gwen Stefani
Can I have it like that

© EMI France



Jean Dujardin
Le Casse de Brice



Comment y accéder :



RDV sur le portail Vodafone live de ton mobile
› Rubrique Sonnerie & Image › Musiwave

Et toujours + de 8 000 sonneries et images sur www.musiwave.com

* Sur les terminaux compatibles hi-fi. Liste disponible sur www.musiwave.com. Toutes les autres marques citées appartiennent à leurs titulaires respectifs. MUSIWAVE RCS B 42960015. Voir conditions tarifaires auprès de votre opérateur. Mineur, demande l'autorisation à tes parents.



La bourse ou la vie



Un spéculateur japonais désireux de vendre une action au prix de 610 000 yens a commis une « légère » faute de frappe en tapant son ordre de vente. Résultat, il a en fait vendu 610 000 actions pour la somme rondelette d'un tout petit yen. Oh la boulette. Là où ça devient encore plus rigolo, c'est quand on s'aperçoit que l'idiot a fourgué des actions qu'il ne possédait même pas. En effet, 610 000, ça représente 40 fois plus d'actions de cette société qu'il n'en existe sur le marché. Ce qui pose des petits problèmes de comptabilité comme la bourse japonaise n'en avait encore jamais connus. Grâce aux différentes barrières de sécurité et règles du marché destinées à limiter les fluctuations un peu trop brutales, le groupe financier qui emploie ce Faskil nippon espère ne perdre que 30 milliards de yens dans l'opération (210 millions d'euros), c'est-à-dire à peu près son bénéfice total de l'année dernière. Si la famille du maladroit cherchait une idée de cadeau de Noël, je ne saurais trop leur conseiller d'envisager la machine à voyager dans le temps. Ou à défaut, de nouveaux doigts.

DITO

Caféine

On ne va pas se voiler la face, l'année 2006 aura du mal à être flamboyante, et je ne parle que de jeux vidéo. Je laisse le reste aux personnes compétentes... Le pire dans l'histoire c'est que tout ça c'est la faute des consoles. Nos pauvres PC n'y sont pour rien : les années de transition entre deux générations de machines à jouer sont toujours difficiles et cela a des conséquences même sur notre secteur. Les développeurs et les éditeurs mobilisent toutes leurs énergies pour sortir de quoi nourrir les nouvelles venues qui ne sont pas encore assez répandues pour garantir des ventes correctes, alors que les anciennes ne font déjà plus recette. Bref, c'est la merde. Je suis vulgaire, mais imaginez le chantier : il faut à la fois maîtriser techniquement des machines dont les kits de développement sont loin d'être finalisés tout en essayant de deviner quel sera le type de jeu qui cartonnera sur ces bestioles. Sans oublier de miser si possible sur la console qui se vendra le plus. Pas facile, même pour les vieux routiers du marché. Pendant ce temps-là, le PC, personne ne s'en soucie. On devrait presque être content des adaptations qu'on nous lâche du bout des doigts. Chercher de l'originalité dans ce qui arrive, c'est mission quasi impossible. Comme, en plus, la plupart des joueurs PC restent scotchés sur Counter-Strike, World of Warcraft et autres gros standards (avec quelques percées de mods originaux comme DotA), imposer un nouveau produit tient du miracle. Mais moi j'aime bien ça les miracles et finalement 2005 en aura vu plusieurs : WoW, Guild Wars, Battlefield 2... Morose ou pas, j'ai hâte de voir ce que nous réserve 2006.





C'était mieux avant

Une machine à voyager dans le temps pour moins de 20 euros, frais de port compris, ça vous tente ? C'est en gros ce que vous proposent les 120 pages de « L'âge d'or », un petit bouquin à la mise en page sommaire mais qui replongera les vieux briscards de l'informatique dans leurs souvenirs. Du R2E Micral à l'Amiga 4000 en passant par le C64 et autre vieilleries, ce missel pour geek propose pour chaque machine de se recueillir sur le tableau de ses spécifications et sur un texte plus on moins long expliquant sa genèse. La petite cinquantaine de machines qui précéda l'ère des PC et Mac modernes est passée en revue et rien que pour la page 85 et son screenshot de Guru Meditation de l'Amiga, il faut l'avoir dans sa bibliothèque. Pour acquérir ce morceau de nostalgie, rendez-vous sur www.cepadues.com.

La Star Ac' sur votre iPod...





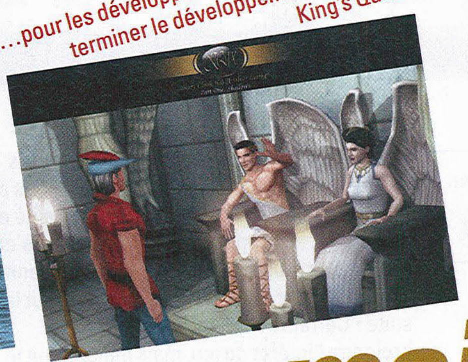
..ce sera bientôt possible grâce à l'accord passé entre Apple et TF1. Le tout sera distribué via iTunes pour la « modique » somme de 2,49 euros par extrait de l'émission. Fantastique ! Mais ça va être coton de juger les qualités des candidates sur un si petit écran. Ah, elles chantent aussi ?



Victoire...

...pour les développeurs indépendants de Phoenix Online Studios. VUG les autorisera finalement à terminer le développement de « Silver Lining », neuvième épisode officieux de la saga King's Quest. Comme quoi, parfois, ça sert à quelque chose de gueuler.





Blizzard a les boules

Malgré les conflits et l'ambiance un poil tendue qui règne en Azeroth, on n'en oublie pas pour autant l'incontournable fête de Noël. Au menu des réjouissances : des décorations de circonstance dans toutes les grandes villes (youpi), la possibilité d'acheter des machins de saison (bière d'hiver, recette des cookies au gingembre, top délire), deux quêtes spéciales (la même que l'année dernière et une autre où il faut sauver un renne, la classe), des combats de boules de neige (super) ou encore la possibilité de se transformer en bonhomme de neige (énorme) ou de métamorphoser sa monture épique en renne (ultime). Moi, ce qui m'aurait surtout plu, c'est de pouvoir déguiser du Rogue en sapin, en les décorant à grands renforts de guirlandes à épines, histoire de leur faire passer l'envie de backstabber. Comment ça, ce n'est pas trop « esprit de Noël » ?



C'est moi qui l'ai fait !

Une adolescente australienne qui voulait se faire un petit peu de thunes a subtilisé le camescope de sa chère et tendre mère pour le revendre à un ami. Pas de bol : l'appareil contenait une cassette sur laquelle la matrone s'envoyait joyeusement en l'air avec son chéri. Beau joueur, le client a déclaré officiellement ne pas avoir remarqué la présence de l'objet du délit et l'a restitué sans se faire prier. Ouf, tout est bien qui finit bien. Il ne reste plus maintenant à la malheureuse victime qu'à sortir la VISA et faire le tour des 2909174872 sites de galipettes, juste pour être sûre.

L'histoire sans fin

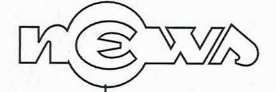
Oh un nouveau jeu ! Faces of War, il s'appelle. Voilà qui sent bon les fleurs, le romantisme et la poésie. Et figurez-vous qu'il s'agit de la suite d'un jeu dont pratiquement personne ne doit se souvenir : Soldiers : Heroes of WWII. Avec une note de 4/10 dans le Joy 164, ça ne devait pas être bien splendide. Courageux, les développeurs remettent leur ouvrage sur le métier et semblent vouloir corriger les erreurs du passé. Bon, il s'agit toujours d'un jeu d'action-stratégie et on sera à nouveau à la tête d'une équipe de barjos chargés de découper des nazis en rondelles avec un côté infiltration plutôt appuyé. Mais l'I.A. devrait cette fois être à la hauteur, et le jeu un poil moins difficile que son grand frère. On combattra de jour comme de nuit, sous la pluie ou dans la neige et les décors devraient être en grande partie destructibles. Reste à voir le résultat final (prévu par mars 2006) et au vu des captures d'écran, je ne suis pas certain d'y voir un futur hit en puissance. Bon d'ailleurs il serait peut-être temps que quelqu'un se décide à la faire péter cette foutue troisième guerre mondiale, histoire qu'on joue un peu à autre chose.

WWW.FACESOFWARGAME.COM



J'accuse !

Foireuse la Xbox 360 ? Difficile à dire, d'un côté des clients mécontents d'une machine victime de surchauffe et provoquant des plantages dans les jeux, de l'autre un Microsoft martelant que « non non même pas vrai d'abord, ça ne représente qu'une infime portion des machines distribuées, vilains ». Impossible de savoir ce qu'il en est réellement et si le pourcentage de bécanes concernées est important ou pas. Mais, grand seigneur, Billou a offert à tous les malheureux possesseurs de machines défectueuses de les remplacer au pied levé, sans chipoter. On comprend dès lors un peu moins la réaction de Robert Buyers, un habitant de Chicago, qui a décidé de directement traîner Microsoft devant les tribunaux pour avoir commercialisé une machine qu'il estime toute pourrie. Perso, je ne miserais pas un kopeck sur le gugusse. Mais au pire, si l'affaire prend une mauvaise tournure, on compte sur lui pour assigner la mère de son avocat. Pour défaut de fabrication, évidemment.



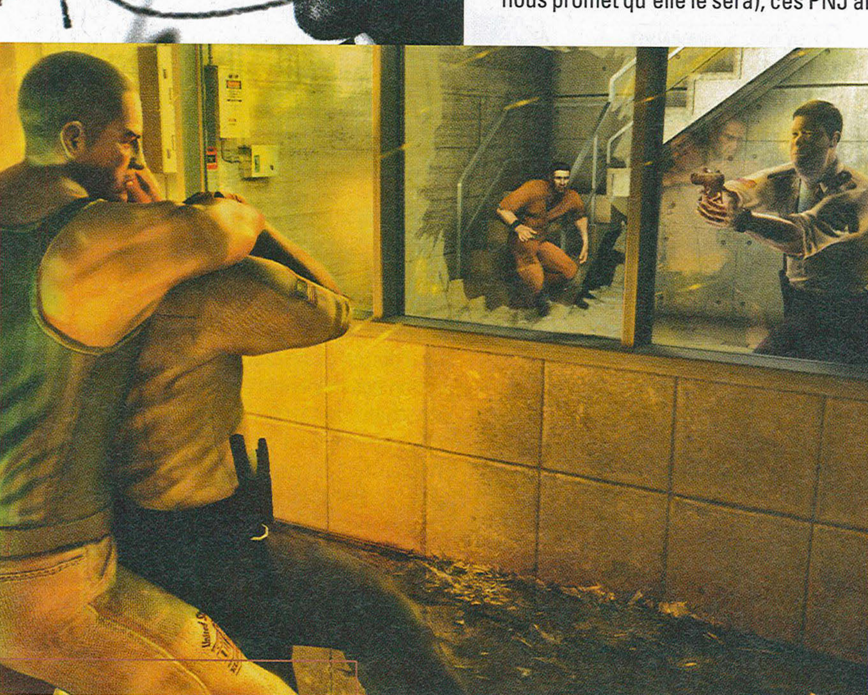
>Genre : Splinter Cell splitté en deux >Éditeur : Ubisoft >Développeur : Ubisoft / International >Sortie prévue : Mars 2006

SPLINTER CELL DOUBLE

Sam Fisher revient. Déjà ? Bah oui, vous êtes surpris ? Comme tous les ans, Ubisoft nous sort un nouveau Splinter Cell. Comme la qualité est en général au rendez-vous, on ne va pas s'en plaindre. Et puis il faut bien moins d'une année complète pour finir Chaos Theory, on veut la suite ! Certains objecteront que le multi prolonge l'intérêt du jeu, mais malgré tout le génie du gameplay « Espion vs Mercenaire » intégré depuis Pandora Tomorow, on ne peut pas dire que le succès public ait été époustouflant. Le tristement fameux portail Ubisoft y est pour quelque chose... Quant à la coopération, ce n'est pas la poignée de missions jouées en duo qui ont donné une seconde vie au titre. Peu d'infos sur le fonctionnement de ces deux modes dans le nouvel opus nommé Double Agent, mais on remarquera que de nombreux mouvements « à deux » du Coop se retrouvent assimilés en solo, via plusieurs Personnages Non Joueurs avec qui Sam travaillera. Si l'I.A est à la hauteur (et on nous promet qu'elle le sera), ces PNJ alliés représenteraient une des premières innovations de SCDA. Et clairement pas la dernière.

NSA BLUES

Mais ne mettons pas les goggles avant la cagoule. Revenons à l'histoire, car là aussi les habitudes se perdent : ce bon vieux Sam est en tôle ! Et les fans paniquent. Non, Sam Fisher n'est pas un vrai braqueur de banque. Non, il n'a pas tué pour de l'argent. La vérité c'est qu'il se retrouve en prison en tant qu'agent double sensé aider un type à s'enfuir. Ce dernier s'avérera vital pour une infiltration en confiance dans un groupe de terroristes. Évidemment, pour garder ses nouveaux amis, Sam devra leur obéir en tout point (ou au moins un maximum). Cela inclut d'assassiner des innocents ? Oui, peut-être... Vous avez le choix. Mais Sam le patriote, Sam le droit, Sam le sauveur du monde ferait-il une chose pareille ?! Oh, vous savez, depuis que sa fille est morte dans un accident idiot, il se fout largement de



Tous les screens sont tirés des versions Xbox360 ou Vieille-Gen. Et soyons francs, la fée Photoshop est passée par là.

S'échapper de la prison avec Jamie Washington, son nouveau complice, devrait être un jeu d'enfant pour Sam.



Attention à la marche.

AGENT

l'humanité. Pour ne pas sombrer dans la dépression, il a choisi de devenir un Workalcoholic, une bête de travail, dans le service des NOC : les Non Official Cover Agent. J'avais dans l'idée qu'il était déjà pas mal non officiel, comme mec, mais là, ça se confirme bien.

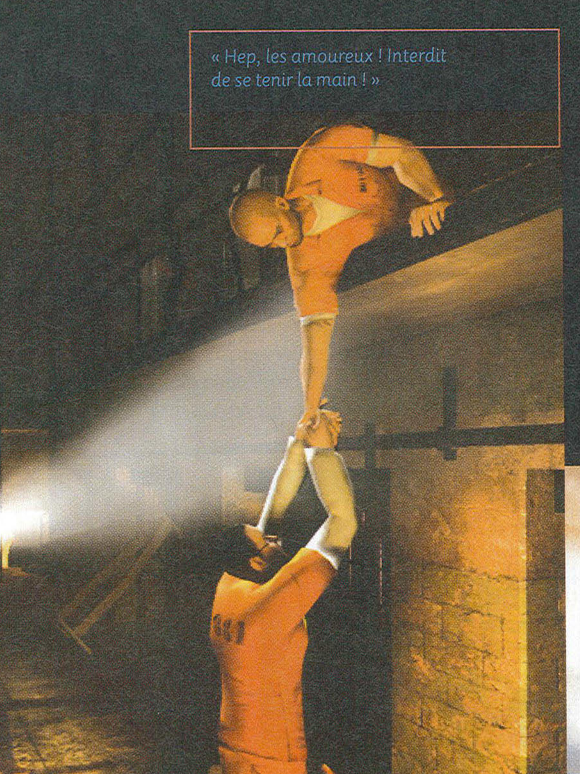


« Tu connais cette fameuse chanson de Rage Against the Machine ? »

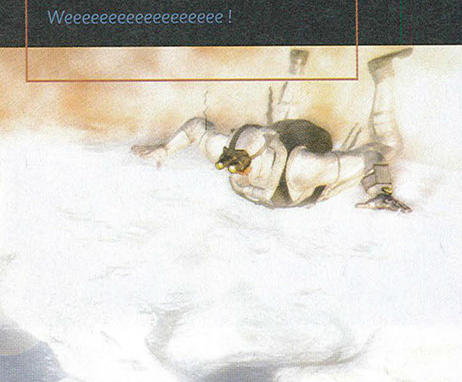
Au four et au moulin

Alors, comment bosser efficacement lorsqu'une seule mission vous propose divers objectifs principaux et secondaires, les uns à accomplir pour l'État, les autres pour les terroristes ? En tant que garde, normalement en poste sur le toit du plus grand immeuble de Shangaï, pouvez-vous descendre en rappel le long de la façade et vous faufiler à l'intérieur pour les besoins de votre but secret ? Oui, c'est possible. Mais que faire si un ordre opposé et contrariant vous demande d'agir à l'autre bout de la carte ? Ben… je ne sais pas, je vous le dirai quand j'aurai l'occasion de jouer. Cette lutte pour garder les deux factions satisfaites sans bousiller votre couverture sera l'un des challenges imposés par Ubisoft. Cependant, rien ne vous oblige à ne suivre qu'une seule voie. Soyez Terro à fond et il y a des chances pour que le support de la NSA soit moindre. En revanche, vous aurez plus facilement accès aux endroits sécurisés de la base de votre groupuscule. Ce QG est un lieu libre où vous reviendrez entre chaque expédition. Si vous n'obtenez pas une confiante parfaite de vos méchants boss, les renseignements nécessaires à votre mission devront être volés grâce à vos talents d'infiltration. Je dis « méchants boss » mais les développeurs nous assurent que rien dans le scénario de Double Agent n'est totalement blanc ou noir. Les différentes branches menant à différentes fins devraient se montrer subtiles et difficiles à suivre. Dilemmes moraux, violence, trahisons… Ubisoft table sur l'émotif et la profondeur des personnages. Avec des conséquences concrètes ! Il est probable que certains niveaux ne soient accessibles qu'en fonction de votre affiliation.

« Hep, les amoureux ! Interdit de se tenir la main ! »



Weeeeeeeeeeeeeeeee !



Sam mis à nu

De son côté, le gameplay ne semble pas subir de révolution : on retrouve ce besoin de précision dans les mouvements et les actions, mais avec parfois un peu plus de liberté. Un des niveaux se déroulant à Kinshasa (mais que diable va-t-on faire au Congo ?) place Fisher dans une ville en proie à de féroces affrontements urbains entre des rebelles et l'armée. Le level design devrait y être relativement ouvert et les combattants posséderont leur propre I.A. qui les fera décider de vous ignorer ou non. Rien ne vous empêche d'ailleurs de vous investir dans la situation, mais cela pourrait s'avérer mortel. À vous de voir, selon votre maîtrise du jeu et votre envie de vaincre les objectifs secondaires… Une chose est sûre, vous aurez moins de gadgets pour venir à bout des missions. Même les fameuses goggles de Sam ne feront que de brèves apparitions sur son front taciturne. Ce genre d'équipement subtil vous reviendra en cas de gros léchage de bottes à la NSA… Les développeurs compensent ce manque par de nouveaux mouvements, dont ceux liés au Co-op. Mais l'on dispose encore de peu d'info à ce sujet.

Plus vrai que nature

Alors vous, vous le buterez l'otage, en début de jeu, lorsque le chef des terroristes vous tend un flingue ? De sang froid, en regardant le type bâillonné se contorsionner contre le mur, ses yeux écarquillés de terreur ? Cela aurait été encore plus troublant s'il avait pleuré, mais techniquement, ce n'est pas possible, explique Hugues Martel, le Sequence Design Director d'Ubisoft (et accessoirement l'un des animateurs du film « Les Triplettes de Belleville »). Ce type un peu fou débarqué

du cinéma est venu secouer les timides développeurs habitués aux contraintes du jeu vidéo. « Ah, mais on ne peut pas faire ça » n'est pas une réponse qui marche bien avec lui. Petits trucs et triche typique du 7e art ont permis de transformer les cinématiques habituelles en séquences interactives plus immersives, tel le saut en parachute qui introduit une des missions. En mélangeant la motion capture et l'animation classique, les devs améliorent toujours plus le réalisme des personnages, mais ce coup-ci, c'est sur la modélisation que j'ai carrément été bluffé. Les visages asymétriques détaillés jusqu'au moindre point noir, les vêtements dont le normal mapping fait ressortir chaque pli, la texture de la peau… Impressionnant ! 170 PNJ travaillés et retravaillés pour ne pas se ressembler. On se sent vraiment passé à la Next-Gen là.



Objectif PC

La démonstration de Splinter Cell 4 s'est déroulée sur Xbox360, une version proche du PC donc. Mais je me pose pas mal de questions sur ce qui débarquera finalement sur nos machines et la configuration que cela demandera. Le level design semble plus que gourmand et en met plein la vue. Lorsque Sam entre dans une cour intérieure de la prison en pleine émeute, avec six étages affichés et des personnages à foison (une cinquantaine parfois !), il va en falloir de l'optimisation pour en profiter. Idem pour la tour de Shanghai entièrement modélisée, du rez-de-chaussée au toit, avec à ses pieds des immeubles, un chantier, une rivière et des voitures de la taille de fourmis qui parcourent les rues. Une autre astuce visuelle ? Il paraît que non. J'ai encore du mal à y croire. Sans non plus trop se remettre en question, la campagne solo de Splinter Cell 4 devrait surprendre par sa qualité visuelle et j'ai hâte de l'avoir entre les mains. La curiosité est tout aussi grande en ce qui concerne le multi. Alors que sur Xbox (l'ancienne), Ubi a jugé bon d'abandonner tout l'aspect « mercenaire » pour se consacrer à des batailles d'espions plus simples et plus rapides, on ne sait rien de ce qui est prévu sur la 360 et PC. « Attendez-vous à… rien. », nous disent les devs, mystérieux. Le multi si génial, mais si difficile de Splinter Cell complètement remanié ? Voilà qui s'avère inquiétant et intrigant à la fois. Et vu qu'Ubisoft se décide enfin à nous pondre un vrai bon service multijoueur (voir encadré)… Un nouveau Sam Fisher tous les ans, c'est pas si mal finalement !


Fumble

Rassurez-vous, Sam est bien au chaud dans sa combinaison. Il pourra même nager sous la glace et noyer des ennemis.



Lifting technologique chez Ubi

J'ai pu comprendre, au détour d'un couloir, que le fameux éditeur français revoyait enfin sa mauvaise copie Online. Les améliorations à venir seront principalement techniques et toucheront les serveurs et l'interface des futurs jeux multijoueurs. En voilà, une bonne nouvelle !
À propos du nouveau navigateur :
« Suite aux retours des joueurs dans nos forums, qui ont fait état de plusieurs dysfonctionnements dans certains jeux, il a été décidé de procéder à une refonte complète du navigateur.
Les prochains jeux n'auront donc pas une nouvelle version du navigateur actuel, mais bel et bien un nouveau système revu et corrigé grâce aux retours des fans et qui devrait correspondre, nous l'espérons, le mieux possible à leurs attentes en matière de jeu en ligne. »

Sympa cet artwork ! Hein ? Un screenshot ? Ouais, d'accord m'sieur Ubi.

O n était sans nouvelles des dinos de ParaWorld depuis plusieurs mois, à tel point qu'on les croyait déjà éteints. Que nenni ! Pour nous rassurer sur leur sort, les développeurs allemands de SEK nous ont invités à parcourir un niveau entier du jeu, tournant sur un moteur quasi finalisé. Pour ceux qui auraient loupé les épisodes précédents, replaçons en vitesse le décor de ce RTS teuton : au début du XIXe siècle, Jarvis Babbit, grand mathématicien, réunit autour de lui un groupe de scientifiques et fonde une société secrète chargée d'explorer des mondes parallèles. Pour ce faire, ces derniers mettent à jour des portails dimensionnels, qui s'avèrent nettement plus pratiques que le RER pour passer d'un monde à l'autre. Bien entendu, comme vous vous en doutez, tout ne se passe pas comme prévu et après un coup de fourbe de Babbit, trois scientifiques se retrouvent coincés sans le moindre équipement dans ParaWorld, un monde peuplé de tribus sauvages pas folichonnes et de gros dinosaures pas forcément herbivores.

Comme on dit en Allemagne, un moteur 3D plutôt « choli choli » (ndlr : Yavin sort de ce corps !).



>Genre : Mondes parallèles et grosses bestioles
>Éditeur : Sunflowers
>Développeur : SEK/Allemagne
>Sortie prévue : Mars 2006

PARAWORLD

Et en plus, le temps presse s'ils veulent pouvoir regagner leur terre natale... Sinon, ce n'est pas drôle.

Babbit ? Roger Babbit ?

RTS teinté d'un chouïa de RPG, ParaWorld dispose d'un mode de contrôle des unités relativement original, baptisé « Army Controller », que je ne vous ferai pas l'injure de traduire. Une interface sur le côté de l'écran, qu'on peut masquer et qui permet à la fois de surveiller le moindre de vos péons pour s'assurer qu'ils ne ronflent pas à l'ombre d'un palmier, mais également de visualiser ou de modifier leur niveau de développement. Envie de booster une unité pour lui conférer de nouveaux talents ou de nouvelles armes ? Rien de plus simple, on fait glisser celle-ci vers le rang supérieur dans l'interface et hop, magie, il en devient plus mieux. Comme tout RTS qui se respecte, ParaWorld intègre également le concept de héros (sept au total) disposant chacun de pouvoirs spéciaux, ce qui vous sera bien utile pour venir à bout des quelque quarante races de dinosaures présentes, sans compter les tribus adverses et autres animaux de la jungle pas forcément très coopératifs. Du côté technique, comme vous pouvez le constater sur les screenshots, c'est plutôt beau gosse, avec peut-être un poil trop de bloom par moments. Mais l'ensemble est détaillé, fluide et vivant. Et les décors sont suffisamment variés pour qu'on n'ait pas l'impression d'évoluer toujours dans le même cadre. Les animations des créatures sont également très réussies, certaines de ces bestioles frôlant d'ailleurs le gigantisme. Nan, vraiment, du beau boulot. Reste à voir si la campagne solo et les modes multi feront bon usage de cette jolie technologie. Mais ça, ce sera pour le mois prochain, si vous êtes bien sages.

Faskil



Fortifications, tourelles, tous les artifices du RTS. Note perso : ne pas oublier de prévoir une porte de sortie.



Juchés sur des ... euh ... machins à cornes, on pourra « sniper » tranquille sans trop se faire ennuyer.

Phrase à la con

Jeudi 8/12/2005
14h55

Yavin : « C'est pas normal d'avoir une saucisse à taille humaine ? »

Baguette magique



En manque d'inventions débiles ? Ne bougez pas, j'ai ce qu'il vous faut. Une chaîne britannique de supermarchés vient en effet de lancer le premier sandwich… musical. Oui oui, vous avez bien lu : musical.
Pas de panique, vous n'aurez pas à affronter une tranche de jambon vous entonnant joyeusement le dernier single de Jenifer.
Le procédé utilisé est une puce électronique dissimulée dans la boîte et jouant une petite mélodie dès l'ouverture. En l'occurrence il s'agit pour l'instant de chansons de Noël, mais le concept pourrait vite être adapté à d'autres fêtes comme la Saint-Valentin, Pâques ou la Toussaint. D'après les concepteurs, le « sandwich chantant » permet aux employés de bureau de se détendre pendant la pause-déjeuner, ce qui me conforte dans l'idée que les Anglais ne sont décidément pas des gens comme les autres. Là où on atteint vraiment des sommets, c'est quand on apprend que les maisons de disques songent déjà à l'utiliser pour faire la promo de leurs artistes. Le dernier Madonna avec un bon filet de daube ? Ouais, ça se tient.



La prochaine extension des Sims 2…

…enverra nos célèbres amis au turbin en leur permettant cette fois de créer leur propre entreprise. Le nom de la chose ? The Sims 2 : Open for Business. Vous voyez qu'ils font des efforts chez Electronic Arts : ça au moins, c'est un titre honnête.



Va y avoir du sport…

…chez Sega, tout fier d'annoncer sa récente acquisition de la licence officielle des Jeux Olympiques 2008 de Pékin. C'est bien cool pour eux, mais Asafa Powell risque de tirer une drôle de tête quand il verra son record du monde du 100 mètres atomisé par un hérisson bleu.

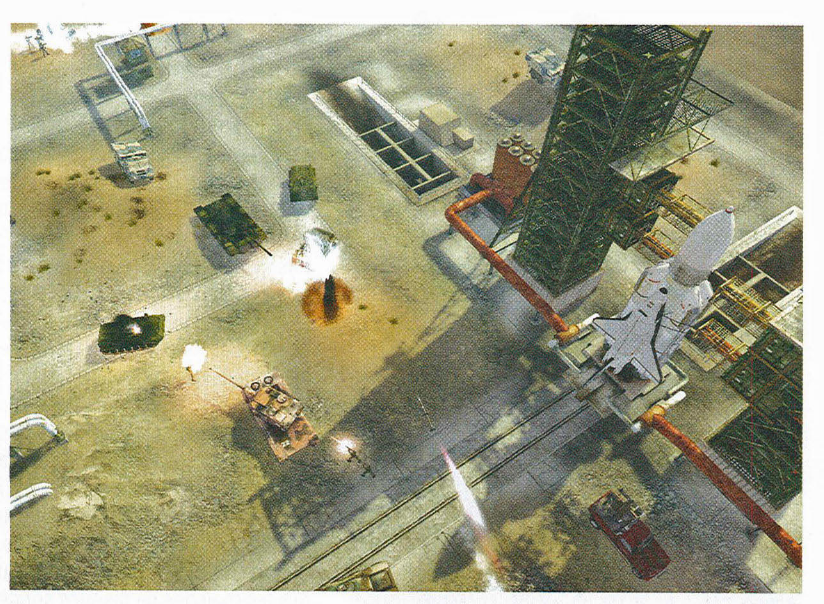
Need Ford Speed



Bien décidé à rentabiliser sa prestigieuse licence, Empire nous balance quelques infos sur Ford Street Racing. Surfant sur la vague « underground », l'éditeur annonce 18 bagnoles jouables dans un environnement urbain et la possibilité de concourir en équipe avec un maximum de trois joueurs par team. Le tout prévu pour une sortie en février 2006. Mouais, reste que les Ford Racing se sont pour l'instant avérés être de belles daubes au gameplay à peu près aussi enthousiasmant qu'un road trip en Trabant dans le Larzac. Remarquez, on n'est jamais à l'abri d'une surprise, et il paraît qu'on aura droit à un système de communication révolutionnaire entre joueurs. J'attends de voir ça. Si c'est un truc de communication vocale, je vous préviens, je vanne.



War on Terror. En prononçant distinctement ces trois mots, d'une voix grave et caverneuse, on dirait un spot de lancement sur CNN, la chaîne des hommes d'affaires qui voyagent beaucoup et qui aiment bien savoir si leur prochain hôtel ne vient pas d'exploser. Mais il n'en est rien, WoT est le dernier RTS en chantier dans les locaux de Digital Reality, nos amis hongrois à l'origine du sympathique Afrika Korps vs Desert Rats. Invités par l'éditeur Monte Cristo pour prendre le kawa et déguster quelques petites viennoiseries, on en a aussi profité pour jeter un œil sur le « work in progress ». Autant vous prévenir tout de suite, si l'on en croit les scénaristes, tout va péter fin 2006. Après un cessez-le-feu qui n'aura finalement duré que quelques mois, les terroristes en ont eu assez de se tourner les pouces dans leurs caves sordides et ont repris les armes pour terroriser la planète. Réunis sous le sobriquet de « l'Ordre », ces fanatiques opèrent pour le compte d'une mystérieuse organisation baptisée Majestic 12 qui rêve de concrétiser un vil plan de dépopulation de la planète en montant les différentes super-puissances les unes contre les autres. Mon dieu, tout cela a l'air bien compliqué.



Non, on ne pourra pas piloter la navette spatiale.

WAR ON TERROR

>Genre : La France a peur
>Éditeur : Monte Cristo Multimedia
>Développeur : Digital Reality/Hongrie
>Sortie prévue : Mars 2006

Le canon à micro-ondes : pratique pour griller l'ennemi ou réchauffer une pizza.

Aaaah, Paris !

Envie d'être méchant

Le titre proposera trois campagnes correspondant aux trois factions principales : les Forces Mondiales, les Chinois et même les vilains terroristes. Ce qui vous permettra de pratiquer quelques exactions pas trop politiquement correctes, comme l'utilisation d'armes bactériologiques ou la vente forcée de compilations Star Ac'. Tout cela en évoluant dans des environnements 3D splendides et à l'aide d'un arsenal inspiré des dernières trouvailles des militaires de la vraie vie.
On pourra composer son armée à chaque début de mission et vos troupes pourront profiter d'une palette d'environ 70 talents, parmi lesquels la pose de bombe ou la furtivité. Et, last but not least, il y aura également quelques véhicules et hélicoptères pour s'assurer d'une force de frappe qui fait vraiment bobo. La quinzaine de décors disponible permettra d'aller se crêper le casque au pied de la tour Eiffel, ou face à l'abbaye de Canterbury. Même les pleutres auront droit au chapitre, puisqu'il sera possible de se réfugier à l'intérieur des bâtiments pour décocher des coups de snipe pas très fair-play. Sauf si l'ennemi décide d'opérer un stratégique ravalement de façade à coup de lance-roquettes. Le moteur, qui abusera sans vergogne des shaders 3.0, n'était pas encore complètement optimisé dans la version que nous avons vu tourner. Difficile de savoir pour le moment s'il sera possible d'y jouer avec tout à fond à plus de trois images/seconde. Mais si c'est le cas, vu la variété de gameplay promise, WoT pourrait bien figurer parmi les bonnes surprises de ce début d'année. Sinon, au pire, on pourra toujours se moquer de son acronyme idiot.

Faskil

SEGA CLASSICS COLLECTION

8 JEUX CULTES QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO RÉUNIS SUR PLAYSTATION® 2





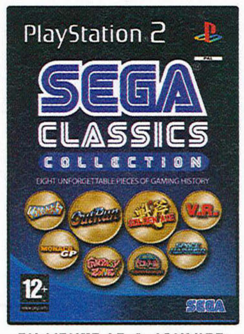












EN VENTE LE 6 JANVIER

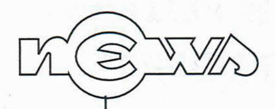
Une compilation de jeux incontournables pour les collectionneurs, les nostalgiques, et tous les passionnés de jeux vidéo...







www.segafrance.fr





Starrrrskyyyyy et Hutch, nanananananana, Starrrrskkkyyyy et Hutch ! O.K., c'est pas une Torino, mais l'esprit est là...

« Bon, Michel, va falloir passer la troisième là, parce qu'ils vont pas t'attendre devant hein ! »

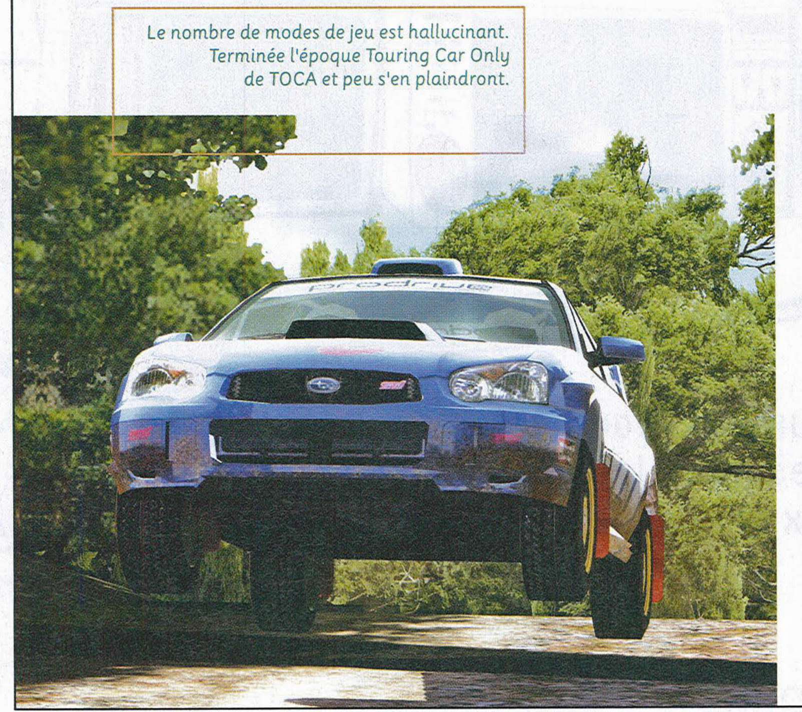


Les histoires de courbes parfaites et de carrosseries rutilantes, normalement c'est réservé à Yavin. Pour des raisons que l'on ne s'explique du reste toujours pas. Bref, les plannings étant ce qu'ils sont, cette fois c'est moi qui suis de corvée pour vous parler de TOCA 3. Enfin de corvée, c'est vite dit. C'est ce que j'ai fait croire au reste de l'équipe et à ma femme pour justifier les heures passées sur la version envoyée par Codemasters en faisant mine de maugréer toutes les cinq minutes. Car même s'il est loin d'être terminé, le jeu s'annonce bluffant. On s'en rend compte avant même de mettre les roues sur une piste, c'est dire !

>Genre : Trajectoire idéale
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Codemasters/Angleterre
>Sortie prévue: Février/Mars 2006

TOCA RACE DRIVER 3

Le nombre de modes de jeu est hallucinant. Terminée l'époque Touring Car Only de TOCA et peu s'en plaindront.



Vertiges des nombres

Parce que jouer c'est bien, mais encore faut-il savoir à quoi. Avec environ 30 pistes, 70 véhicules, 35 types d'épreuves et 120 championnats, la décision n'est pas si évidente. Cela dit, la claque vient plus de la diversité que du nombre. 70 F1 différentes, ça serait tout de suite moins amusant. Mais TOCA 3 diffère largement de ses prédécesseurs dans la variété des gameplays proposés. De la course de tondeuses Honda (je ne rigole pas) à la Formule 3, on peut tout faire. Oui, oui, tout : monstertruck, camion, buggy, 4x4, quad, GT, kart... Là déjà, on se dit que c'est bien parti pour user de la gomme virtuelle pendant des plombes. Mais ce n'est rien ! Car il y aussi les modes « classiques » avec des voitures des années passées, de la GT des seventies à la tenue de route inspirée des meilleures savonnettes, aux monoplaces chromées qui tournent quand elles en ont envie. Ah vous allez en manger de la bordure en pneu avec ça. Ils ne rigolent pas chez Codemasters quand ils parlent de 35 épreuves différentes !



Je sais, c'est tentant de pousser certains, histoire qu'ils voient si l'herbe est bien tondue. Mais c'est mal. Et surtout c'est pénalisant…

Les plus grands pilotes ont fait leurs premières armes avec ces engins. Les plus mauvais aussi. Genre moi. (Xbox)





Attention aux raccourcis boueux. Surtout avec des voitures qui ne sont pas prévues pour.



C'est quoi ce bouton ?

Avant que mes petits camarades ne me dénoncent, je vous avoue tout de suite que je suis une quiche aux jeux de course. Une quiche qui aime ça, mais une quiche quand même. C'est là que TOCA 3 est un titre agréable pour les pilotes du dimanche dans mon genre : la conduite est axée simulation sans être ultra pointue. En décodé, cela veut dire que l'on sent bien les différences entre les véhicules sans pour autant ne jamais réussir à boucler un tour avec ses 4 roues. Une fois que l'on a intégré que le frein ce n'est pas QUE pour les nazes qui flippent dans les virages, tout se passe même très bien. Certes, il ne faut pas pousser ses camarades en Formule 3000 (c'est fragile, ces voitures, pfff) vu que chaque choc entraîne des dégâts plus ou moins pénalisants. Dans ces conditions, la conduite « virile » passera mieux en buggy ou 4x4 qu'avec des voitures en papier mâché. Ça ne vous sauvera pas contre les pros qui vous humilieront de toute façon grâce aux 15 heures passées à bidouiller les réglages de leur bolide. En prime, eux ont l'habitude des règles à suivre entre gentlemen de la piste. Parce qu'on s'amuse avec TOCA 3, mais pas question de faire n'importe quoi : toutes les pénalités du métier sont intégrées dans cette version. Une conduite dangereuse sera sanctionnée plus ou moins sévèrement en fonction du type et du nombre de vos incartades.

Humilité forcée

Graphiquement, ça flatte la rétine : c'est beau, c'est fluide et la tôle vole quand on surestime ses capacités de pilote. Super, mais on n'en attendait pas moins de ce titre et il faut tempérer ce jugement en précisant qu'il reste du boulot pour que tout soit parfait. Logique, on parle ici d'une version qui est encore loin d'être finalisée. Techniquement, le plus impressionnant c'est le boulot sur l'I.A., qui s'avère aussi pénible qu'un Cyd décidé à vous massacrer dans DotA (voir la chronique). Certains adversaires virtuels sont agressifs, d'autres aussi paisibles qu'un Fumble après le déjeuner et on a même droit aux boulets qui ratent leur virage en embarquant avec eux la moitié du peloton dans le bac à sable. Bref, on s'y croit. Comme en plus les développeurs anglais de Codemasters (basés à Southam) prévoient 21 concurrents simultanément, on peut s'avancer sans risque et dire que chaque course aura son lot de rebondissements. Si les I.A. ça ne vous distrait pas autant que de voir un humain pleurer devant votre surpuissance au volant, pas de panique, un mode réseau à 12 est prévu.

Vis ma vie

L'habillage du mode scénario propose toujours d'enfiler la combi d'une future star des circuits, mais cette fois le côté RealTV de TOCA 2 est oublié pour une version plus « light ». Votre mécano nommé Scotty (beam me up !) est de retour pour vous bassiner avec les conseils de base pour rester sur la piste sans pour autant rouler en seconde. Les pros souriront poliment en zappant les cinématiques, les sous-doués dans mon genre prendront des notes. En attendant la version finale, je sens que je vais continuer à m'entraîner en douce, ça me permettra de tenir tête à un certain Belge pendant vingt minutes…

Caféine

Interview, Jonathan Davis, Game Designer

Joystick : Quels éléments manquaient à Toca 2 ?

Jonathan Davis : Toca 2 se concentrait sur une petite fraction du sport automobile là où Toca 3 offre un spectre plus large qui représente toute la variété de la course motorisée : monoplaces, buggies, sprint cars… On a maintenant l'occasion de conduire des voitures très différentes de celles que l'on peut acheter chez le concessionnaire du coin ! Enfin, les règles de conduite sur circuit ont été renforcées et assorties de pénalités ou d'exclusion. On a aussi une variété extrême d'épreuves, tant et si bien que le DVD est totalement plein !

Pourquoi ne pas avoir fait 3 ou 4 jeux indépendants ?

Trop de jeux proposent un énorme éventail de voitures, mais n'offrent pas un challenge suffisamment intéressant. Que ce soit au niveau de la difficulté, de la variété du jeu ou même du comportement des adversaires. Le pire, c'est un jeu très léché, mais qui au final n'est pas « fun » à jouer.

Vous pensez à un certain GT4 ?

On n'a pas honte de dire qu'on a voulu faire l'anti Gran Turismo. Dans GT4 comme dans Forza (ndr : sur PS2 et Xbox), il manque pour moi un élément essentiel : le frisson ! Je préfère presque rejouer au premier Ridge Racer qui distille cette excitation pure du racing, avec des concurrents qui ne lâchent rien.

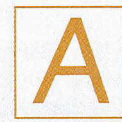
De quoi êtes-vous le plus fier ?

Chaque voiture est un véhicule unique : ce n'est pas seulement en rapport avec le nombre de chevaux, mais plutôt dans la conduite, le comportement… Et elle procure un plaisir différent.



TH3 PLAN

Genre : Plan à trois
Éditeur : Monte Cristo Multimedia
Développeur : EKO Systems/France
Sortie prévue : Mars 2006



Avant toute chose, laissez-moi pousser un coup de gueule contre ces titres idiots avec des 3 à la place des E. Wip3out, Driv3r et maintenant Th3 Plan, ça commence à me gonfler sérieusement. Imagin3z si on s3 m3ttait à fair3 la m3m3 chos3 dans Joystick. Ah vous voy3z ? C'3st lourd H3in ? Bon O.K. j'arr3t3… Gniii, j3 p3ux plus m'3n 3mp3ch… Ah si, voilà, ouf. Bref, Th3 Plan aura au moins le mérite de pouvoir justifier son titre par son concept original. Pourtant, à première vue, il s'agit d'un jeu d'infiltration assez banal où le joueur est amené à diriger une bande d'Arsène Lupin high-tech dans une aventure complètement axée infiltration. Oui, encore, et je vous vois soupirer d'ennui rien qu'à l'idée. Mais ne partez pas tout de suite, les développeurs vous ont réservé une petite surprise. En fait, l'aventure se déroulera simultanément sur trois écrans en « split screen », un procédé bien connu des amateurs de la série 24 ou plus récemment des joueurs de Fahrenheit. On pourra ainsi jongler en temps réel entre trois personnages parmi une équipe de sept, chacun disposant de compétences particulières. Au travers de treize missions, il conviendra donc de cambrioler quelques lieux rigolos parmi lesquels un musée, un train ou encore une prison. Cerise sur le gâteau, il sera également permis de s'adonner aux joies du larcin en coopératif, grâce au mode multi. Reste tout de même un gros doute au vu de la qualité des captures d'écran mais avouez que le concept est sup3r all3chant. Argh, voilà qu3 ça m3 r3pr3nd…

Yavin



Ah, c'est le coffre-fort qu'il faut fouiller ? Tant pis…



Visiblement, il y en a qui refuse de tenir la chandelle.



Pros du pot

Ce sont les amateurs de Trackmania qui vont sauter au plafond. Attendu pour le mois de janvier, Trackmania Nations est un « stand-alone » (ne nécessitant donc pas le jeu original) développé spécifiquement pour l'ESCW ou Electronic Sports World Cup. L'idée, c'est de proposer une version encore plus axée sur les skills de pilotage afin de permettre aux pro-gamers de s'affronter entre eux pour épater les gonzesses. Le jeu contiendra un environnement inédit et une voiture spécialement conçue pour celui-ci. L'autre bonne nouvelle, c'est que Nations sera entièrement gratuit et disponible au téléchargement dès sa sortie. De plus, les possesseurs du Trackmania original et de Sunrise verront leur jeu agrémenté de nouvelles fonctionnalités une fois le petit nouveau installé. Une belle initiative de Nadeo, décidément très productifs. Encore une dizaine d'extensions gratos comme ça et ils finiront par réussir à convertir toute la rédac.



Petites annonces

THQ

Ce mois-ci, nos copaings de THQ nous annoncent deux nouveaux titres. Carrément. Le premier, Monster House sera l'adaptation d'un film d'animation produit par Robert Zemeckis et Steven Spielberg. Attendu pour l'été 2006 sous nos latitudes, il devrait nous conter la lutte de trois personnages contre une horrible maison vivante et vorace. Le second titre, MX vs ATV Unleashed, outre un nom rigolo si on tente de le prononcer mille fois très vite en mangeant du savon, proposera des courses off-road mêlant buggies, motos et autres quads. La version PC permettra aux plus créatifs de monter leurs propres circuits grâce à l'éditeur intégré et d'aller y faire voler la poussière avec ses amis grâce au mode multi. Malheureusement, l'éditeur n'a pour l'instant lâché aucune image de ces deux jeux. Et mon expérience sur les sites de rencontres le confirme : sans visuel, il vaut mieux éviter de s'emballer.



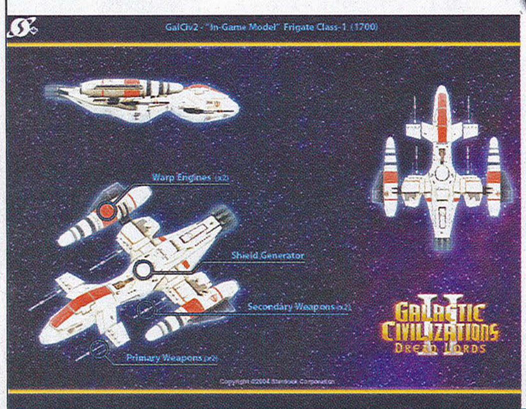
TÉLÉCHARGE LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !
PRINCE OF PERSIA
LES DEUX ROYAUMES
UN HÉROS. DEUX VISAGES.
CODE : 33331
Disponible sur PC, Playstation 2, X-Box, et Gamecube.
www.princeofpersiagame.com
UBISOFT
Sony Ericsson
TÉLÉCHARGEMENT FACILE :
Par téléphone au 08 99 70 02 02*
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions
Par SMS, envoie JV au 33123 NON SURTAXÉ !
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux
LES IMMANQUABLES
LE TOP DES JEUX GAMELOFT
envoie TOP par SMS au 33123
Jeux disponibles sur plus de 200 téléphones couleurs Java.
Pour vérifier la compatibilité sur ton mobile, envoie COMPAT au 33123
Remarque : ton mobile doit être configuré pour le Wap NON SURTAXÉ !
BROTHERS IN ARMS™ EARNED IN BLOOD
CODE : 33325
MIDNIGHT BILLARD
CODE : 33323
MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY
CODE : 33328
SPORTS
ASPHALT URBAN GT™ 2
NEW!
CODE : 33330
MIDNIGHT BOWLING
CODE : 33321
2005 REAL FOOTBALL
CODE : 33324
RÉFLEXION
MIDNIGHT POKER
CODE : 33333
PLATINUM SOLITAIRE
CODE : 33327
AVENTURE
TOTALLY SPIES
NEW!
CODE : 33332
MIGHT AND MAGIC®
CODE : 33312
ACTION
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® LOCKDOWN
CODE : 33326
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® CHAOS THEORY
CODE : 33322
LA GUERRE DES MONDES
CODE : 33329
SIMULATION
NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
CODE : 33320
ARCADE
MYSTERY MANSION PINBALL
NEW!
CODE : 33334
BLOCK BREAKER DELUXE™
CODE : 33274
SPÉCIAL CLIENTS SFR
1
Sur le portail Vodafone Live! sélectionne la rubrique Jeux
2
Puis clique sur le jeu de ton choix
3
Clique sur Télécharger et laisse-toi guider
RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX
+ de 500 jeux disponibles !
Tous les univers de jeux : Cartes, Quiz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile
* Coût moyen : 3€ (appel depuis un téléphone fixe). 1.35€ à la connexion puis 0.34€ par minute.
Service Clients : 01.70.20.00.97 (prix d'une communication normale) ou www.gameloft.com rubrique Aide
SMS+ 33123 coût d'envoi d'un SMS
© 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft, le logo Gameloft et Medieval Combat: Age of Glory sont des marques déposées de Gameloft S.A. © 2005 Paramount Pictures et Dreamworks LLC. Tous droits réservés© 2004 Gameloft. Basé sur Prince of Persia® créé par Jordan Mechner. Tous droits réservés : L'âme du Guerrier, Might and Magic, Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment. Vans et le logo Vans sont des marques déposées de Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm et le logo Red Storm sont des marques de Red Storm Entertainment Inc. sous licence Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. est une société du Groupe Ubisoft © 1989 Jordan Mechner. Prince of Persia et Prince of Persia Les Deux Royaumes sont des marques deposées de Jordan Mechner accordées sous licence à Gameloft. © 2003 Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.) Asphalt: Urban GT est une marque déposée de Gameloft. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs titulaires respectifs. En appelant notre service de téléchargement, les informations te concernant seront stockés dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous te rappelons que tu disposes d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives te concernant, ceci sur simple demande en écrivant à Gameloft S.A., 35 rue Greneta, 75002 Paris, France ou sur le web http://www.gameloft.com/optout. Tes coordonnées peuvent être utilisées par Gameloft pour t'envoyer des informations ou promotions sur nos produits par SMS.
gameloft
www.gameloft.com





Plus une planète comporte de cases vertes, plus vous pouvez y construire d'infrastructures.

Vous concevrez vous-même vos vaisseaux dans GalCiv 2, toutes les améliorations étant visibles sur les modèles 3D.





Le succès de Galactic Civilizations a surpris tout le monde, à commencer par ses concepteurs. 150 000 exemplaires vendus, cinq fois plus que ce qu'ils espéraient, c'est pas mal pour un petit jeu indépendant développé par une demi-douzaine d'employés d'une boîte spécialisée dans les applications bureautiques Windows. Pourtant, il n'avait pas grand-chose pour lui, ce petit bout de code sans prétention. Graphismes d'un autre âge, pas de pub, distribution confidentielle… Mais le suivi sans failles assuré par les développeurs a permis à ce jeu de stratégie tour par tour en 2D

>Genre : Conflit interplanétaire petit budget
>Éditeur : Stardock Corporation
>Développeur : Stardock Corporation/États-Unis
>Sortie prévue: Printemps 2006

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 DREAD LORDS



En principe chaque race extraterrestre aura sa propre personnalité. En principe.

de trouver sa niche. Le jeu a prospéré au fil des années grâce au bouche à oreille des fans. Un cas rare dans l'industrie moderne des jeux vidéo, davantage habituée à vendre des produits dont la durée de vie se compte en heures plutôt qu'en mois. Pour GalCiv 2, l'une des priorités de Stardock est donc une amélioration visuelle : affichage 3D, bump mapping discret, haute résolution… Le but n'étant pas d'en mettre plein la vue, mais de placer ses pions à l'avance : il ne faudrait pas que des graphismes devenus grossièrement obsolètes découragent un client potentiel qui découvrirait le jeu dans trois ans.

Ils sont de retour…

Dans GalCiv 2, le joueur ne sera plus obligé de jouer avec les Humains : s'il le désire, il pourra commencer la partie avec un peuple extraterrestre. L'un des nouveaux dangers à affronter sera l'apparition des terribles Dread



Le nouveau moteur 3D comporte des petits détails sympas, comme l'ombre d'une planète sur ses satellites.

En cas d'invasion vraiment musclée d'une planète, les dégâts collatéraux peuvent être lourds…

Lords, d'anciens maîtres de la galaxie qui reviennent pour en chasser les nouveaux locataires. Tout ça évoque irrésistiblement Master of Orion 2, l'un des incontournables classiques du genre, et on ne peut qu'espérer que GalCiv 2 sera du même niveau. Pour s'imposer sur la scène cosmique, votre civilisation devra se débroussailler un chemin à travers un arbre technologique immense, coloniser des mondes étrangers et exploiter les ressources insoupçonnées de l'espace profond. Vous devrez envoyer de courageux explorateurs enquêter sur de mystérieuses anomalies spatiales, pactiser avec des bestioles tentaculaires et commercer avec des intelligences artificielles. Quand vous ne serez pas occupé à repousser des flottes d'invasions ou à raser les planètes barbantes à coup d'astéroïdes, vous devrez régler des tâches moins glorieuses mais tout aussi importantes, comme par exemple équilibrer votre budget ou gagner les élections. Vous serez également confronté à des choix éthiques : que faire des indigènes d'une lointaine colonie dont les villages sont installés sur de riches gisements de minerais ? Préférez-vous respecter ces autochtones et brider votre industrie, ou bien déporter les importuns et lancer les excavatrices, ou encore les faire trimer comme esclaves au fond de vos mines d'uranium ?

École maternelle ou goulag ?

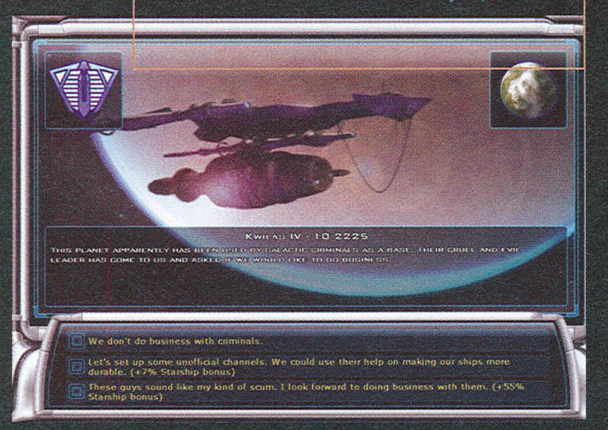
Le gros changement attendu dans GalCiv 2, c'est la gestion des planètes. Au lieu de développer systématiquement toute la liste des aménagements disponibles en ne vous souciant finalement que de l'ordre optimal de la séquence de production, vous devrez maintenant choisir précisément quel type d'industrie vous voulez implanter dans chaque zone géographique de chaque planète. Les petites planètes inhospitalières n'auront que trois ou quatre zones, donc peu d'infrastructures, alors que la Terre en aura 15 ou 20 (et encore plus quand de nouvelles technologies de terraforming libéreront de nouveaux espaces). Construisez beaucoup de laboratoires et votre recherche progressera plus vite. Développez plutôt des fermes et c'est la production de nourriture qui augmentera, donc la population maximale. Davantage d'habitants signifiant davantage de contribuables pour financer la construction de vos destroyers stellaires, vous devrez parfois choisir entre plus d'usines ou plus de blé. Si on y ajoute que quelques zones offriront des bonus spéciaux à certaines activités, tout ça s'annonce plutôt intéressant.

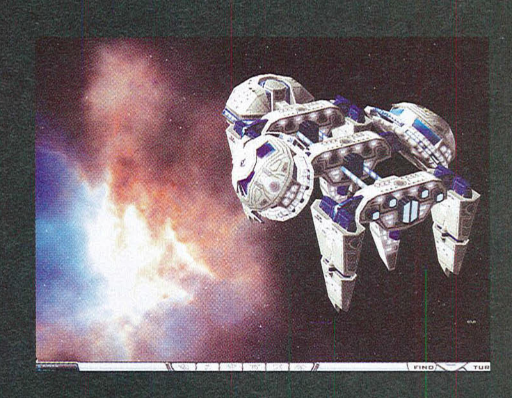
Boulet contre cuirasse

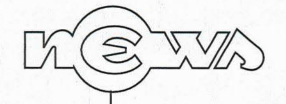
L'autre gros chantier concerne les vaisseaux spatiaux et le système de combat. Il existera trois grandes familles d'armes, chacune contrée par un concept défensif spécifique. Les rayons de la mort seront bloqués par les boucliers d'énergie, les accélérateurs de particules par les blindages haute densité, les missiles seront trompés par des contre-mesures ou abattus par des batteries défensives à courte portée. Il sera possible de construire vos propres vaisseaux, en décidant d'y installer les armes, moteurs, senseurs et défenses de votre choix, en fonction de ce que votre technologie vous permet. Tous ces modules seront visibles sur les modèles 3D des astronefs, permettant de les différencier d'un coup d'œil. Le fait de diversifier l'armement entre trois familles offensives et défensives indépendantes devrait renforcer l'intérêt de l'espionnage : vous construirez vos croiseurs en fonction des armes et technologies que vous savez disponibles chez vos ennemis, dans l'espoir de contrer leurs armes les plus efficaces tout en les frappant là où ça fait le plus mal. Mais si votre armée sur mesure se voit obligée de combattre un ennemi différent de celui que vous aviez prévu… On ne sait pas encore quand sortira Gal Civ 2, dont le réglage du gameplay et de l'I.A. sera très délicat, mais sur le papier il ne manque pas d'idées intéressantes.

Atomic

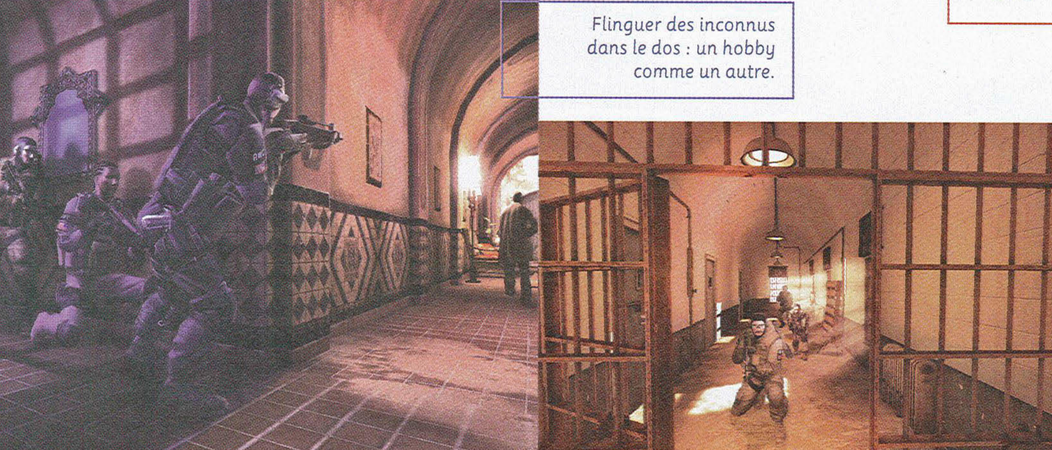
Il y aura encore des choix « moraux » à effectuer, comme dans le jeu précédent.







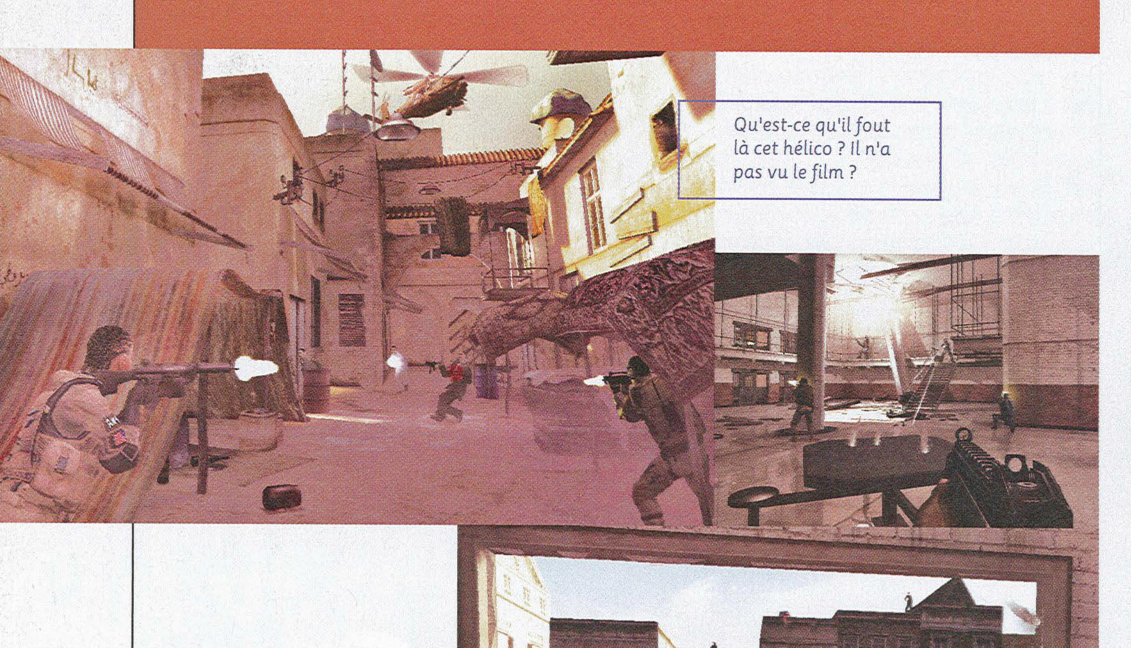




Flinguer des inconnus dans le dos : un hobby comme un autre.

>Genre : Swat 4 wannabe
>Éditeur : Ubisoft Entertainment
>Développeur : Red Storm Entertainment/États-Unis
>Sortie prévue : Février 2006

RAINBOW SIX LOCKDOWN



Qu'est-ce qu'il fout là cet hélico ? Il n'a pas vu le film ?

J'espère que les terroristes se cacheront un peu mieux que ça.

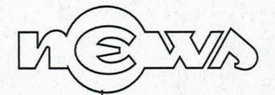
« Les gars ! Y a encore des salauds de terroristes qui veulent détruire le monde libre. Ils ont un virus nanotechnologique très dangereux, des réseaux infiltrés partout, ils sont très très méchants. Alors nous on va aller leur péter la gueule !!! » Ouaaais ! Acclamations dans la salle de briefing ! Le chef, il sait parler à ses hommes, c'est pour ça qu'il est le chef. Pourtant, au milieu des applaudissements une petite main se lève timidement... « Euh chef, mais pourquoi les terroristes ils nous attaquent, chef ? » Silence de mort. « Mais t'es con ou quoi ? C'est des terroristes on t'a dit ! Pourquoi tu veux savoir ce qu'ils veulent ? Tu veux négocier avec eux, c'est ça ? Nous on va tous les buter ! T'es avec nous, ou t'es un pédé de traître ? ». Ouah, notre chef il est trop fort, il a vraiment le sens de la spycholo... psychi... psylo... il sait parler à ses hommes ! Lockdown, Le quatrième volet de la saga Rainbow Six, nous permettra donc de flinguer les innombrables sbires de la Terreur au cours de 16 missions dans plein de pays louches : l'Algérie (super louche), la France (repère communiste bien connu), etc.

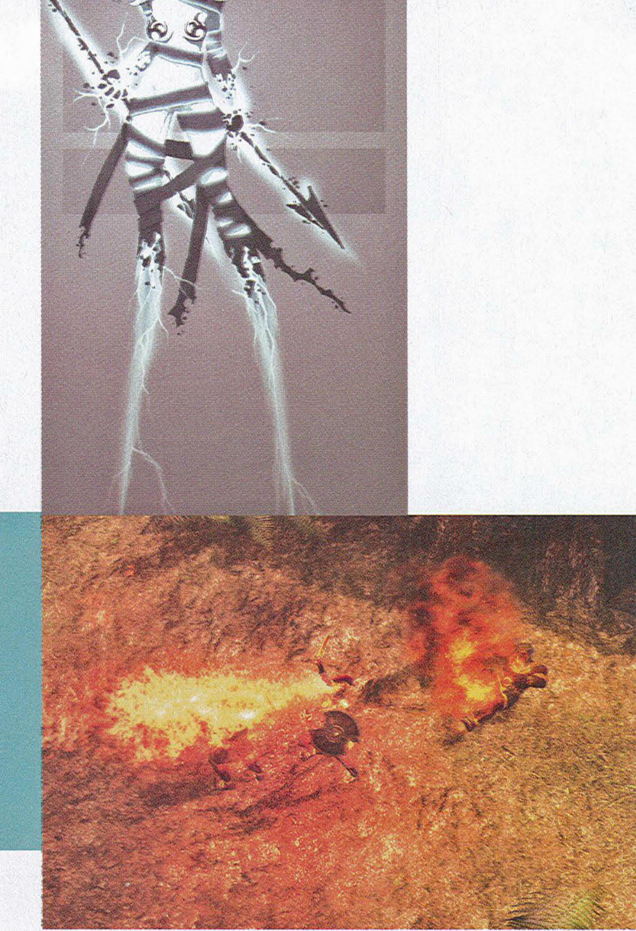
Rainbow 6 épisode 4, deuxième prise

Après des versions PS2 et Xbox moyennement appréciées, Redstorm a spécialement retravaillé la version PC. Rainbow Six est une référence du réalisme tactique, pas question de se ridiculiser avec un gameplay arcade et des phases de snipe à la Deer Hunter... L'I.A. en particulier aurait été sérieusement revue afin, entre autres, de faciliter le nettoyage des bâtiments. Les femmes de ménage disposeront d'une vingtaine de sulfateuses supplémentaires, ainsi que d'accessoires divers : visée laser, lance-grenades, chargeur grand format pour famille nombreuse, taille-crayon, décapsuleur...
Bien sûr avant de rentrer par surprise et de tuer tout le monde, il faudra d'abord fracasser les portes : à coup de shotgun, ou bien avec un bon coup de marteau Arrache-Tout™. Les plus flemmards se contenteront d'une charge de C4, suivie de grenades au phosphore pour bien neutraliser les infâmes preneurs d'otages. Si vous ne connaissez pas les effets du phosphore, c'est un peu comme du gaz lacrymogène, sauf que ça pique plus. Autre gadget surpuissant, le nouveau détecteur de mouvement permet maintenant de voir carrément à travers les murs et la fumée. En prime il vous surligne les flingues en rouge vif, un peu comme les machines à rayon X qui scannent mes bagages à l'aéroport. On peut donc détecter facilement les armes cachées dans les sous-vêtements : cutter, mitrailleuse lourde, sandwich au camembert bactériologique...
On nous annonce également des mods multijoueurs rééquilibrés, ainsi que la possibilité de customiser entièrement son apparence.
Il sera donc possible de se faire la tête de Carlos, le célèbre terroriste, et se mettre à chanter Big Bisou pour menacer les otages. Mon rêve.

Atomic



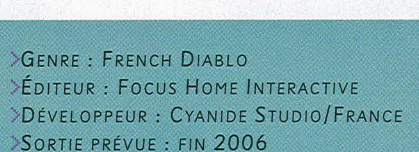




Seth est vivant, et il n'est pas content. Normal, puisque tout le panthéon égyptien le traite comme un paria. Il ne faut donc pas s'étonner si ce dieu destructeur décide de transgresser environ trois millions de règles divines et d'aller toquer à la porte des autres mythologies pour y chercher des alliés aussi fous que lui. Trouvera-t-il de l'aide chez les Grecs ? Chez les Nordiques? Chez les Aztèques ? Dans tous les cas, la paisible cohabitation de ces religions en pâtit. C'est vite le Bronx partout et les dieux, toujours aussi impuissants, se voient obligés de se tourner vers un héros mortel : vous.



Enfin un jeu où l'héroïne ne part pas au combat en string !



>Genre : French Diablo
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Cyanide Studio/France
>Sortie prévue : fin 2006

LOKI

Serez-vous une fille d'Athéna ou un féroce Viking ? Votre nom sonnera-t-il comme « Quetzkoaltek » ou sera-t-il un poil plus pharaonique ? Tout dépend de votre préférence en gameplay, car ce sont les quatre ethnies sélectionnables pour vivre la campagne de Loki, le nouveau Diablo-ultra-like de chez Cyanide. On vous en parlait déjà un peu en septembre (Joy n°173), et on s'est dit que ça valait le coup de développer un peu.

Trois tours de compteur

Le message est clair : Loki = Diablo. Même gameplay, même action rapide et violente, même chasse au matos ! Le tout modernisé techniquement, évidemment, mais aussi sur de nombreux aspects plus subtil. On retrouve par exemple cette manie de recommencer le jeu à un niveau de difficulté supérieur lorsqu'on a réussi à battre l'ultime méchant. Il faut tout d'abord terminer le premier chapitre (lié à votre classe) et les trois autres (dans l'ordre souhaité). Chacun renferme des tonnes de monstres, trois Boss mineurs et un Boss de fin. Se retaper tout cela rien que pour faire progresser son perso jusqu'au niveau 200 et amasser du matos toujours plus puissant, c'est pas un peu lourdingue ? Peut-être pas, car Cyanide se permet de coller à cette répétition une deuxième histoire faisant suite à la première, avec des quêtes différentes, histoire de titiller l'intérêt du joueur. Encore gagné ? Recommencez une troisième fois et vous aurez quatre donjons exclusifs supplémentaires, en plus d'un dernier scénario. Et ensuite ? Puisque vous êtes si doué, Cyanide vous proposera finalement deux options, à vous de choisir… entre quoi et quoi ? Ah, je ne sais pas, c'est secret !

Jolie vue, pour un terrain aléatoire. Ça ne donne pas envie de descendre.

Normalement c'est l'Égyptien qui a une haleine aussi chargée, mais il était indisposé.

Crise de foi

Mais vous n'en êtes pas encore là. Vous, petit héros local priant les dieux de lui accorder force et courage... L'avantage dans Loki, c'est que ça marche ! En effet, chacun des quatre personnages obéit à trois dieux et ces derniers leur offrent en retour des pouvoirs (actifs ou passifs) et des bonus différents. Copier/coller Diablo : tuer des monstres, gagner de l'expérience, changer de niveau et dépenser des points dans l'arbre des compétences. Facile, sauf que chaque dieu possède sa propre barre d'expérience, indépendante de celle du perso, et vous ne pouvez en prier qu'un à la fois. Pour croître en puissance dans un des domaines divins du Nordique par exemple, vous n'oublierez donc pas de terminer 100% de vos exploits au nom de Thor, avant d'aller au temple choisir un autre dieu, genre Odin. Enfin, si vous voulez être éclectique… Je ne force personne moi. Notez seulement que si vous gardez tous vos pouvoirs en changeant de dieu, les bonus eux, ne seront pas les mêmes. Vous pouvez aussi consacrer toute votre foi à une seule vieille barbe mystique pour vous spécialiser, car il y a de quoi faire. Non pas que chaque arbre soit très fourni, mais dans Loki, il est

Si je ne m'abuse, cette armure combine acier et argent. L'or c'est pour plus tard, comme dans les chevaliers du Zodiac.



Je prends le tout

Quinze matériaux différents ! Bon d'accord, j'arrête avec les chiffres. C'était juste pour introduire un peu le matos. Imaginez un peu la customisation des armes alors que vous pouvez faire forger une tonne de lames aux looks divers, avec un métal particulier à chaque fois et leur coller des pommeaux aux effets variés (sur les stats). Plus les sertir de gemmes ! Je crois que je ne vais même pas vous parler des sets d'armures, qui combinent deux matériaux différents. Cuir, métaux, cristaux, magie, tout est bon pour se fabriquer une protection complète (avec bottes, plastrons, casque et brassière). Anneaux, potions, boucliers. Objets normaux, épiques, légendaires, divins… Stop ! N'en jetez plus. Tenter d'imaginer les combinaisons, c'est comme compter les grains de sable de la dune du Pilat. Déjà c'est impossible, on a l'air idiot et surtout on s'en tape, moi je veux jouer maintenant !

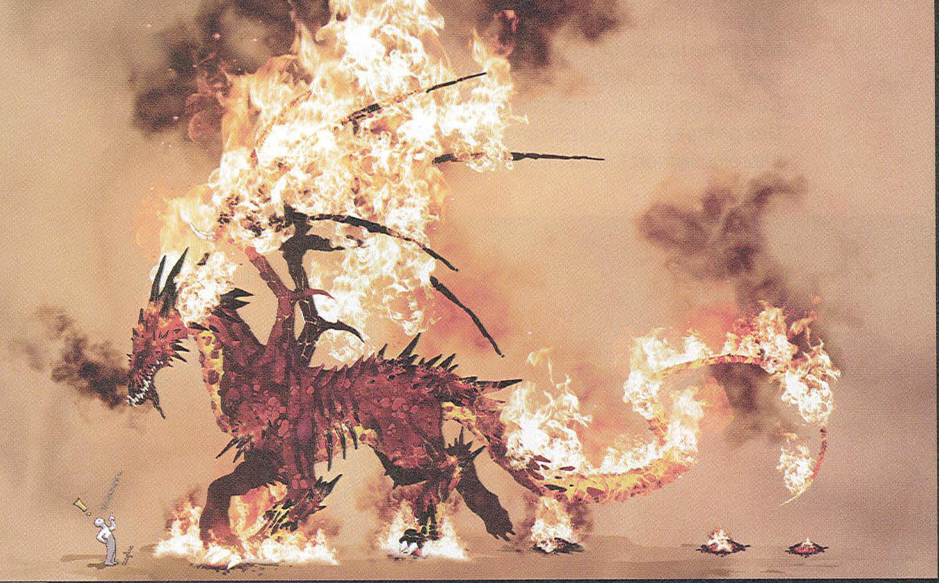


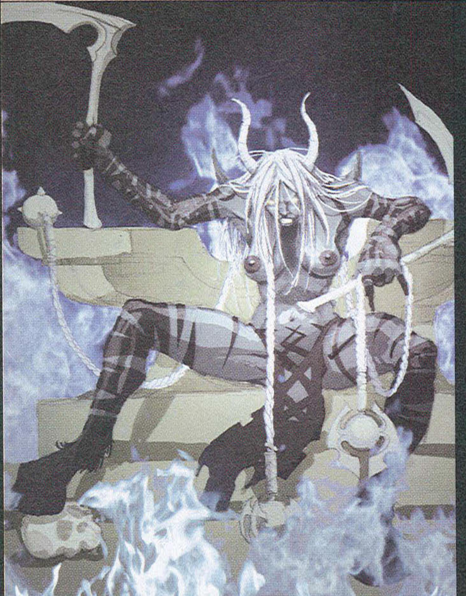
Manuel du joueur : 1/ attirer les ennemis dans un trou noir magique 2/ leur coller un mur de glace dans la tête.

toujours intelligent d'améliorer les toutes premières compétences. Elles possèdent en effet un impact direct sur celles qui les suivent, spécialement au niveau des dégâts infligés, et qui se reportent parfois de l'une à l'autre. On ne devrait donc pas se taper des pouvoirs inutiles rien que pour accéder aux suivants plus utiles et plus puissants (hein, Diablo ?).

Une belle bande de Mythos

Alors, qui fait quoi ? Simple ! L'héroïne grecque correspond à l'amazone de Diablo et se bat au corps à corps comme à distance. Elle possède aussi une grande variété de pièges-surprises pour amuser vos ennemis. Le plus drôle est qu'elle peut les déclencher de loin en tirant dessus ! Quelle boute en train, celle-là. Moins rigolo, l'Égyptien est un mage spécialisé dans le chaud et froid extrême. Il est très désagréable, surtout lorsqu'il utilise sa ligne de malédiction et de poison, à la façon des sept plaies de son sympathique pays natal. Tout aussi bourrin, mais avec d'autres armes, le Nordique de plus de deux mètres ne touchera à la magie que s'il décide de prier un peu Odin. Le reste de ses compétences, c'est du rentre-dedans, avec une pointe de technique et de stratégie si nécessaire. Enfin, le plus subtil des personnages : l'Aztèque. Pour vaincre les conquistadors qui envahissent son pays, il s'entoure de familiers aux talents divers, se transforme en animal pour combattre et surtout il déclenche sa magie des ténèbres. Son pouvoir sur les esprits est sans égal, et sans métaphore aucune puisqu'il peut sans restriction se balader dans leur royaume. Certes, les autres classes arrivent aussi, en picolant sec, à atteindre ce plan parallèle qu'est le monde des esprits, mais l'Aztèque lui, s'y plaît comme une Maoh dans WoW. Ce n'est pas gadget, car tous les monstres y possèdent des résistances bien différentes ! Sans oublier ceux que l'on ne croise que dans cet univers spirituel… Les âmes. Ouuuuhhhh ! Ahem, bref. Je résume : quatre héros, douze dieux, environ seize Boss ennemis, deux univers… Combien de possibilités tactiques ? Pfiiouuu.

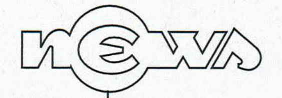




Dites, c'est joli votre jeu

Ah, mais Monsieur, c'est que Cyanide n'a pas terminé, il faut attendre. Ça bosse sur le level design, sur le gameplay, sur plein de trucs. Ce que j'ai pu voir était plus que prometteur. Le normal mapping est roi, les animations impeccables et l'éclairage dynamique absolument impressionnant : toutes les lumières se reflètent en temps réel sur le décor et les personnages. L'environnement passe du jour





au crépuscule, puis à la nuit. Au soleil, le casque magique brille d'un halo violet légèrement chaotique, mais ce dernier disparaît à l'ombre. Sinon, dans les cryptes ténébreuses, ça casse l'ambiance, un mec qui scintille comme la tour Eiffel à 2 h du mat', m'explique Cyanide. C'est sûr… Hop, on zoome et on tourne autour des modèles de persos aux textures magnifiques et très fines. Même le terrain généré par le jeu semble tout à fait au point. Il se permet de proposer des ponts et des grottes aux aventuriers. Pas mal, pour un truc aléatoire ! Bien entendu, les intérieurs et les rencontres avec les Boss resteront travaillés par les développeurs. Toutes ces techniques pour battre les gros monstres ou tous ces pièges à la Indiana Jones à déposer amoureusement, ça demande du doigté.



Le cyclope, légèrement plus gros qu'un Diablo…

Seth à huit

Pour finir, parlons multijoueur, car plusieurs modes de jeux sont annoncés : le coop bien sûr, pour casser du mythe à plusieurs, mais aussi le Colisée, un lieu de rencontre et de convivialité. Des groupes de joueurs viendront y trouver la gloire ou la mort face à une infinité de challenges de toutes sortes : repousser des vagues de monstres, buter tous les Boss d'affilée, vaincre une armée seul, à poil et avec une main attachée dans le dos, etc… Loki permettra aussi les affrontements joueurs contre joueurs (PvP), avec classement mondial et récompenses en équipement. En revanche, rien n'est décidé pour le PvP « de masse ». Cyanide cherche encore la meilleure solution, en accord avec les contraintes techniques. Il lorgne d'ailleurs du côté de DoTA, le mod pour Warcraft III prisé de notre rédaction. C'est dire s'ils ont bon goût ! Nul doute qu'ils vont nous trouver de quoi nous exciter pour les mois à venir. En attendant, je vais prier Diablo, un des dieux du panthéon des jeux vidéo, pour qu'ils ne ratent pas leur gameplay et qu'ils nous cuisinent un titre aussi sympa et complet qu'il le paraît.

Fumble



Il y aura peut-être de meilleurs moyens pour s'éclairer la nuit qu'à coup de sorts.



Certains pouvoirs ne font pas trop dans la finesse.



Le premier Mobile Gaming Megastore !

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !

OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.











- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile!

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone



ETIK

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.



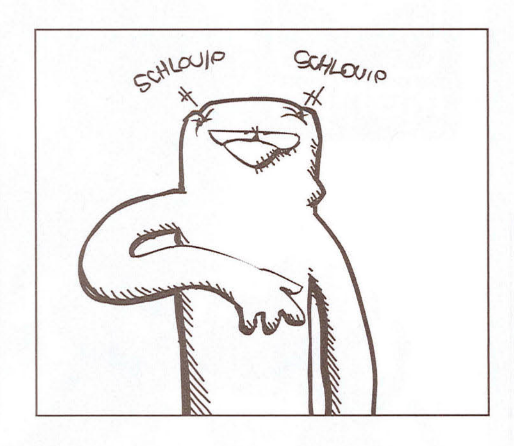
SMS+ 33800

WONDER PHONE
BEYOND VOICE

Équilibre cosmique







Désolé, c'est plus fort que moi



Bien décidé à revenir parmi les plus grands, Sega nous annonce le retour d'une série mythique : Outrun. Légendaire jeu de course ayant largement contribué au succès de la firme, ce titre était tellement jouissif qu'il m'avait même obligé à chourer toutes les thunes de ma frangine pour m'adonner à la version arcade. Le nouvel opus, baptisé Outrun 2006 : Coast to Coast, est prévu pour mars et devrait reprendre une bonne partie des éléments qui faisaient la force d'Outrun 2. Douze modèles de Ferrari, 30 courses et un mode multi jusqu'à six joueurs, voilà de quoi largement fantasmer en attendant la sortie. On retrouvera même la petite bimbo sagement calée dans le siège passager et qui me donnait toujours envie de planter ma voiture dans le décor pour assister au jouissif spectacle d'une blonde s'encastrant violemment dans un tronc d'arbre (ndFask : ah bravo, on va encore se faire des amies chez les blondes, on voit que c'est pas toi qui gère le courrier).



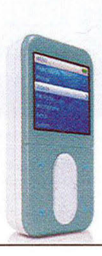
La psychopathe du mois se nomme Jessica Sandy Booth. Elle est américaine, âgée de 18 ans et risque de passer une bonne partie de sa jeunesse en cellule pour avoir tenté d'assassiner ses voisins. Persuadée d'y avoir aperçu un gigantesque paquet de coke, elle n'avait en effet pas hésité à enrôler un tueur à gages pour liquider tout ce beau monde et récupérer la came. Sauf que l'homme de main était en réalité un flic local, alerté par ses intentions, et que la « drogue » en question s'est avérée n'être qu'un bon gros morceau de fromage. C'est ce qui s'appelle une méprise. Heureusement qu'elle n'avait jamais mis les pieds dans une crémerie, j'ose à peine imaginer le carnage.





Un moment de lucidité

C'est avec une fierté à peine dissimulée que Monsieur Creative vient d'annoncer l'arrivée de son nouveau lecteur MP3, le Zen Vision:M qui devrait, selon lui, enterrer (haha) la dernière génération d'iPod (haha). Et il suffit d'y regarder de plus près pour comprendre que la menace est à prendre au sérieux. Non seulement le Zen Vision:M ressemble à s'y méprendre au lecteur d'Apple, mais il singe en outre son interface et la quasi-totalité de ses fonctionnalités. Comme ça, on va bientôt savoir si chez Creative, les avocats sont plus inventifs que les ingénieurs. Vu que Creative a réussi à avoir le brevet de l'interface en question… (voir news matos !).



Quand l'aventure ne tient qu'à un fil

Je vous présente Camille, petite Française de 17 ans et victorieuse du grand concours Runaway 2. Bravo à elle, on pourra ainsi la retrouver dans le futur titre de Focus, en tant que personnage secondaire et peut-être même lui parler de son string, comme Faskil me le faisait remarquer avec enthousiasme à l'instant.



O.K., quand je vois ça : j'ai hâte. Vraiment hâte. Y'a moyen de le sortir demain, ton jeu, Monsieur Acti ?





Les méchants stroggs...

> Genre : Suspense insoutenable
> Éditeur : Activision
> Développeur : Splash Damage/Royaume-Uni
> Sortie prévue : 2006 ?

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

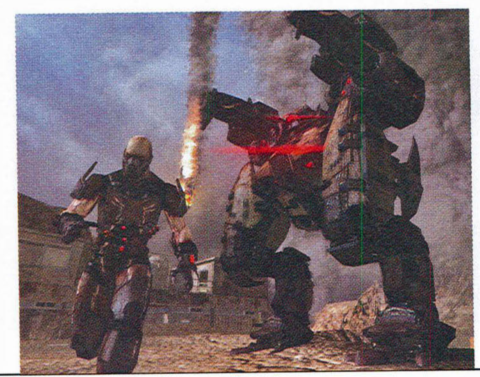


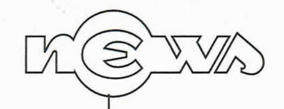


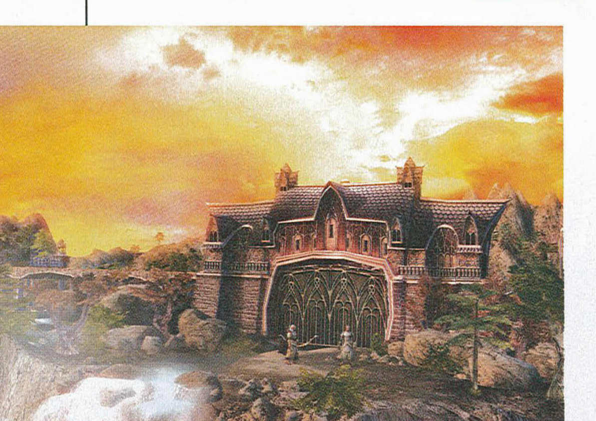
...et les gentils humains.

Vu les captures d'écran de malade mental, difficile de ne pas vous reparler de Quake Wars. D'autant que la petite vidéo sortie lors de l'E3 avait largement su nous propulser au septième ciel. Passons sur le scénario digne d'un téléfilm nocturne sur AB3 avec les méchants stroggs qui envahissent la terre et les braves humains prêts à leur rentrer dans le lard et concentrons-nous sur l'essentiel. De 24 à 32 joueurs pourront prendre part à de furieuses rixes se déroulant sur le traditionnel mode « assault ». En gros, les équipes auront des objectifs à remplir tout en empêchant l'adversaire de remplir les siens. Les maps devraient être immenses avec une distance de vue jusqu'à deux kilomètres. Mine de rien c'est deux fois plus que Far Cry, j'en salive d'avance. Ça devrait aussi calmer ceux qui pensaient que le moteur de Doom 3 ne pouvait afficher que trois misérables couloirs obscurs. On pourra piloter une bonne quarantaine de véhicules, déployer des tourelles de défense, des radars et autres canons d'artillerie. L'armement disponible pour les humains devrait être assez conventionnel (le jeu se déroulant dans un avenir proche) alors que les stroggs disposeront d'un arsenal gentiment piqué chez le frangin Quake 4. On ne sait absolument pas quand ça sort mais le jeu étant en chantier depuis deux bonnes années, on peut parier sur « quelque part en 2006 ». Oh oui, le plus tôt sera le mieux. Et arrêtez de baver sur les screens, c'est dégueulasse et ça rend les pages toutes collantes.

Yavin







Bizarre ce « deux ». Il tombe un peu à plat après un tel titre à rallonge… « Le Seigneur des Anneaux : Bataille pour la Terre du Milieu… Deux ». Ça craint. Et pourtant, il en avait bien besoin de ce chiffre derrière son nom, vu que le premier opus n'a pas soulevé l'enthousiasme général. Très joli et immersif, SdA BTM souffrait cependant de « grand-publicite » aiguë. Trop simple, trop basique, le titre d'Electronic Arts n'aura attiré que les fans et les novices du genre. Et là, vous devinez ce que je vais vous dire : que tout a changé, que BTM 2 séduira les joueurs les plus acharnés tout en proposant d'aussi beaux graphismes qu'avant et un univers toujours incontournable. Eh bien… oui. Tout du moins c'est ce qui est apparu lors de la démo effectuée par les développeurs. On a même pu jouer une partie entière, que j'ai gagnée in extremis, c'est dire s'il part avec de bonnes bases, ce jeu.



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

> Genre : RTS arrivé à maturité
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : EA Games/États-Unis
> Sortie prévue : 1er Trimestre 2006



Invocation de Kraken en pleine terre ? Eho il y a triche là !

Un cœur de RTS

« On sait que Bataille pour la Terre du Milieu était trop simple », avouent les développeurs avant qu'on ait eu le temps de les cuisiner à ce sujet. Et de nous énumérer les nouveautés tant attendues. La gestion des mouvements par exemple, avec la possibilité de tracer des plans d'attaques avec plusieurs balises. Fermez le tracé et vous obtenez automatiquement un chemin de patrouille. Bien. Les bataillons grossissent, passant de cinq unités à quinze, et se commandent à présent avec des formations si besoin est. Qu'une charge de cavalerie vienne chatouiller le dos des lanciers, et ceux-ci se serviront de leurs piques comme ornements funéraires. Plus question non plus de lieux de construction prédéterminés, on édifiera ses bâtiments au petit bonheur autour de sa citadelle. Petite contrainte néanmoins : les fermes, qui augmentent le maximum de troupes et récoltent la seule ressource du jeu, posséderont une aire d'efficacité. Placez-en deux côte à côte et vous verrez leur rendement chuter drastiquement. À vous de les éloigner suffisamment. Ça oblige à s'étaler sur la carte ? Parfait. C'est fait exprès.

M'étonnerais qu'EA ait tenté quelque chose de complexe pour le combat naval…



Un enrobage de Tolkien

Revenons un peu sur la précieuse citadelle. Il s'agit d'un gros bâtiment doté de plusieurs points d'upgrade. Déjà, vous pourrez y installer un trébuchet, un corps de garde, un système d'huile bouillante et ce genre de joyeusetés. Mais il y a mieux : à partir d'une des tours, tirez un mur. Hop par la gauche, par la droite, et voilà votre citadelle entourée d'un long rempart. Une porte ici, un nouvelle tour là, et hop pourquoi ne pas rajouter une deuxième enceinte ? Ou bien créer une annexe pour protéger un lieu stratégique capturé plus tôt ? À moins que vous soyez fauché, ce n'est pas donné la maçonnerie… Économisez et upgradez petit à petit : chaque pan de mur accepte une amélioration ! C'est aussi au cœur de cette citadelle que vous choisirez un héros pour vous venir en aide. Ces super-unités se montreront super résistantes au combat et se verront dotées de super-pouvoirs. Chaque faction possède trois ou quatre héros, tous tirés des livres de Tolkien, ce qui en fait bien plus que dans le premier titre de la série. On retrouvera



Au menu ce soir : ragout d'araignées.

de bâtiments ; les elfes qui profitent de leur vitesse naturelle pour monter des tactiques « hit and run » en vrais lâches qu'ils sont ; et les goblins, nombreux et teigneux, accompagnés de tous leurs amis (trolls, araignées et autres gentilles bestioles). Nouveaux sorts, nouveaux effets, les développeurs se sont lâchés un peu côté magie au risque de provoquer un arrêt cardiaque chez les fanboys puristes du Seigneur des Anneaux (téléportations, métamorphose…). Ajoutez enfin du combat naval, ce qui ne devrait pas apporter grand-chose, mais bon, pourquoi pas ? Côté multijoueur, EA étoffe son bébé grâce à un mode amusant : quelque part sur la carte se planque Gollum, et le joueur qui le bute récupère l'Anneau, le fameux. Pour peu qu'il réussisse à le ramener à sa citadelle, malgré les efforts de ses adversaires pour l'en empêcher, l'heureux porteur de la babiole maudite s'octroiera le droit



« Si t'es fier d'être un Nazgul lève ton épée ! »

BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU 2

S'ils sont tous aussi comiques que Gimli sur grand écran, on va bien rire (ahah).



même Tom Bombadil qui sautillera gaiement sur le terrain en chantant des chansons youkaïda ! Et si ça ne vous suffit pas, EA vous propose de créer votre propre héros, son look, sa magie, sa vie, son œuvre.

UN SOUPÇON DE LIBERTÉ

Eh ben voilà, ça commence à ressembler à un bon RTS tout ça ! EA ne s'arrête bien entendu pas là et nous rajoute une grosse plâtrée de contenu. Trois nouvelles factions font leur apparition : les nains spécialistes de la construction et de la démolition de pulvériser toute opposition en créant un héros spécial : Galadrielle d'un côté, Sauron de l'autre. Rien que ça ! L'incarnation de l'œil à la conjonctivite de feu, très semblable à celle que l'on peut voir dans le film, s'avancera alors vers les troupes ennemies, les éparpillant d'un seul coup de masse. Un très joli spectacle !

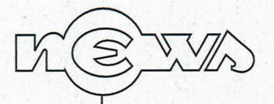
SERVEZ SANS ATTENDRE

C'est pas fini, puisque les développeurs mettent au point un jeu de stratégie tour par tour à partir de la carte des Terres du Milieu, divisées en trente territoires. Plusieurs joueurs pourront capturer des régions, celles-ci offrant divers bonus aux héros et troupes présentes sur place, et confronter leurs armées. Les affrontements se calculeront selon les forces en présence ou… se dérouleront en temps réel. Ce qui veut dire qu'une campagne multi entière sera jouable bataille après bataille, comme dans un Total War. Depuis le temps qu'on attendait un truc comme ça dans un RTS ! Ça donne envie hein ? SdA BTM 2 pourrait bien trouver sa place dans les jeux récurrents de la rédac, mais il reste beaucoup de points à éclaircir. L'I.A. sera-t-elle suffisante ? Le moteur graphique se montrera-t-il mieux optimisé que pour le premier épisode ? Faskil pourra-t-il gagner ? Et surtout, le gameplay ne s'annonce-t-il pas un poil trop bourrin ? Entre les pouvoirs des héros et votre propre magie que vous achetez au fur et à mesure des victoires, on a vite fait de retourner des situations désespérées en un tour de nain (Gimli, dans mon cas).
Et on sait à quel point ce sont de petits détails qui briment un RTS ou l'amènent au panthéon des LAN réussies.

FUMBLE

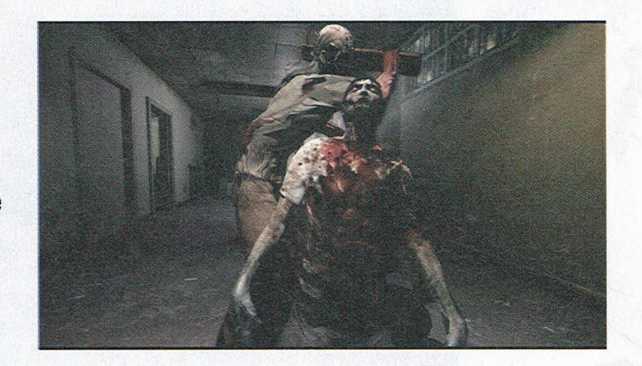






Même pas mal

Au cas où vous vous demanderiez ce qu'il advient de la version PC de Condemned, elle semble tout simplement annulée. À moins d'un miracle, seuls les possesseurs de Xbox 360 devraient donc pouvoir mettre la main sur le dernier FPS de Monolith. Et si jamais l'un de ces traîtres venait à vous narguer avec son jeu, montrez-lui F.E.A.R. Ça devrait le calmer pour les six mois à venir.



Phrase à la con

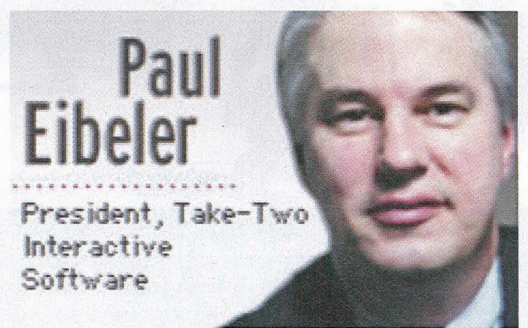
Lundi 5/12/2005 – 19h21
C_Wiz : « Moi, je suis en train de peindre une PSP en vert. »

C'est pas ma faute

Les notes attribuées par la presse spécialisée influent-elles réellement sur les ventes de jeux ? C'est ce que voudraient nous faire croire bien des éditeurs quand ils viennent pleurer parce qu'on n'est pas zentils avec eux… Pourtant, deux analystes se sont penchés sur la question au travers d'une étude menée sur 275 jeux datant des cinq dernières années, et le résultat est sans appel. Dans l'immense majorité des cas, les notes n'auraient eu strictement aucune influence sur les résultats commerciaux des titres. D'après ces chercheurs, ce qui influence les performances serait plutôt à chercher du côté de la puissance de l'éditeur, l'impact qu'a pu avoir le précédent titre dans le cas d'une suite ou le succès au box-office d'un long métrage ensuite adapté en jeu vidéo. La majorité des joueurs ne consultant malheureusement que bien rarement la presse spécialisée. Si vous vous demandiez pourquoi des trucs comme Enter The Matrix se fourguent à plusieurs millions d'exemplaires, ou pourquoi des titres encensés comme Beyond Good & Evil restent désespérément dans les rayons, vous avez la réponse. Il ne vous reste plus qu'à convaincre votre famille, vos voisins et votre plombier de s'abonner à Joystick et tout devrait rapidement s'arranger.

Consécration…

…pour Paul Eibeler, boss de Take 2 et tout récemment élu « plus mauvais P.-D.G. de l'année » par le site financier Investors.com. C'est Bruno qui doit être jaloux.



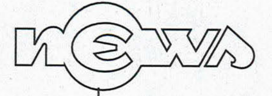
Ruée vers l'or

Fraîchement lancés début décembre, les noms de domaine en .eu ont bien vite suscité l'intérêt de nombreux acquéreurs. Cent mille enregistrements en une journée, voilà qui confirme un joli succès. Et devinez quel a été le nom le plus convoité ? Grospeur.eu ? Mysteri.eu ? Sacrebl.eu ? Eh bah non, loupé, il fallait répondre sex.eu et je vous interdis d'aller y jeter un œil si vous avez moins de 18 printemps. En attendant moi j'y retourne. Hmmm ,elle avait l'air si charmante cette petite blonde sur son joli poney…

Tueur du futur



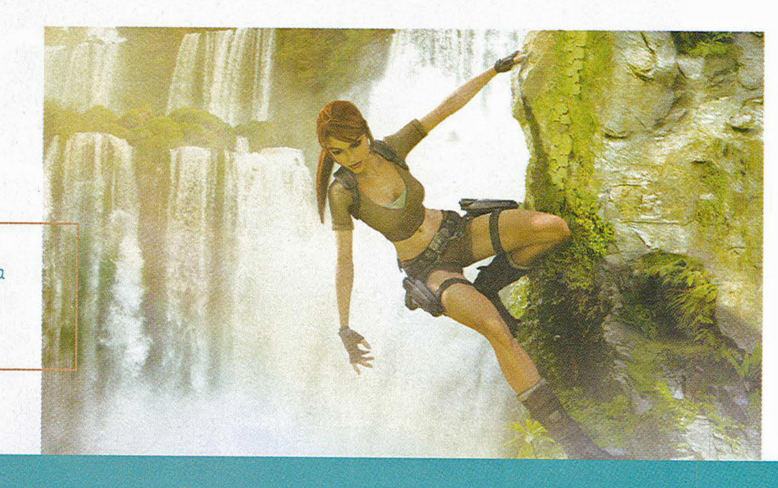
Quand on a bossé comme designer chez Ritual Entertainment (SiN) et qu'on ne sait plus trop quoi faire de ses journées, rien de tel que monter sa petite boîte de développement. C'est ce que vient de faire Thearrel McKinney en fondant sa toute nouvelle société : Futrix. Et que va bien pouvoir pondre cette nouvelle boîte au nom de chewing-gum à la fraise ? Des FPS, pardi ! Le premier se nommera Future Killer (ah ben c'est original ça) et prendra place dans un univers chelou où les humains vivent sur une nouvelle Terre fabriquée de toutes pièces en raison de l'impossibilité de continuer à vivre sur la vieille, désormais inhabitable. Plus aucune ressource, tout ça tout ça, les poncifs habituels de la S.F. à deux balles, quoi. Là où ça devient intéressant c'est quand on apprend que le joueur dirigera le seul survivant d'une expérience génétique qui a mal tourné. Un FPS avec Amanda Lear ? Je demande à voir.



Joystick : Bonjour Toby, cela fait combien de temps que tu es chez Crystal Dynamics ?
Toby Gard : À peu près un an et demi.

Et alors, la vie californienne, ça te plaît ?
C'est fantastique, très différent des environnements de travail précédents.

D'autant plus que tu possédais le studio dans lequel tu travaillais auparavant... (Confounding Factor). Cela fait quoi de passer de patron à simple employé ?
C'est agréable et frustrant ! Le bon côté est que... Non, commençons par le mauvais côté : j'ai toujours aimé garder le contrôle, maîtriser et diriger un maximum de choses, cela doit être mon côté mégalo. Et il est vrai que cela me manque un peu maintenant.
Mais le bon côté des choses, c'est que désormais, je me concentre juste sur mon rôle de Lead Designer sans m'éparpiller : c'est tellement stressant de diriger une compagnie...



Même sur console « next gen », on sera loin d'avoir un affichage de cette qualité. Dommage.

TOBY GARD RETROUVE

Toby Gard renoue avec son ex la plus célèbre.

CI-GÎT LARA CROFT, BOMBE DÉCRÉPIE DU JEU VIDÉO... MORTE ET OUBLIÉE LA STAR DÉCHUE ? PAS SÛR : À COUP DE BOTOX ET COLLAGÈNE VIRTUEL, LARA RESSURGIT, SOUS L'IMPULSION CETTE FOIS-CI DE CRYSTAL DYNAMICS. EIDOS A CONFIÉ À CE STUDIO LE SOIN D'OPÉRER ET DE LA RENDRE PLUS SEXY QUE JAMAIS. POUR L'OCCASION, TOBY GARD, PAPA DU TOMB RAIDER ORIGINEL, EST DE RETOUR AUX AFFAIRES. EXPLICATIONS.

Vous avez en plus connu un développement aussi long que chaotique avec votre seul jeu en tant que patron (Galleon), dont nous ne parlerons pas plus, je vous sens bouillir là...
Vous sentez bien ! (rires)

Après des années pas très faciles donc, vous voici de retour sur le jeu qui vous a fait Roi il y a 10 ans. Quelle sensation cela procure-t-il de revenir 10 ans en arrière, avec en bagage 10 ans d'expériences et d'avancées technologiques ?
La sensation est bonne, vraiment. Je ne ressens pas du tout ce retour vers Tomb Raider comme un pas en arrière.

La pression est-elle plus grande que pour le premier épisode, presque sorti de nulle part avant de devenir l'icône du jeu vidéo des années 90 ?
Oh oui. Par exemple, l'effectif de développement de cet épisode représente depuis quelques mois... tout Crystal Dynamics, soit 400 personnes au bas mot. Autant vous dire que c'est un très très gros projet, le plus important auquel j'ai participé en tout cas.

Vous parlez de tout Crystal Dynamics, que diriez-vous si je vous ajoutais sur les épaules la survie de tout Eidos ?
« No comment », eh eh. Vous êtes sadique, vous non ?

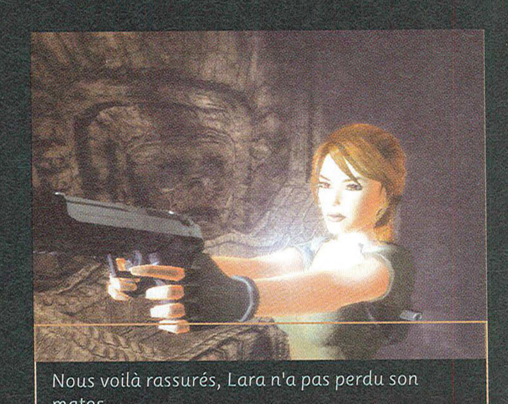
Un poil, c'est mon boulot. D'ailleurs, qui a eut l'idée de faire un nouveau Tomb Raider orienté « Back to the Roots », après le cuisant Tomb Raider 6 : vous ou Eidos ?
En fait, le projet avait déjà été lancé bien avant mon arrivée chez Cristal Dynamics. La plupart des grandes décisions avaient été prises. Eidos a toujours vécu au rythme des Tomb Raiders. Leur ligne de conduite était la suivante : pourquoi la série devrait-elle s'arrêter si la qualité est au rendez-vous ? Le problème, c'est que la qualité n'était plus là.

À qui le dites-vous : faire la soluce de « Tomb Raider 2 : Le Masque d'Or » reste le souvenir le plus traumatisant de ma vie de pigiste. Sans parler du 6. On dit que les gens de chez Core Design se sentaient tellement prisonniers de la série qu'ils ont tenté juste de se faire plaisir sans se soucier du reste.
Je peux utiliser un second joker ?

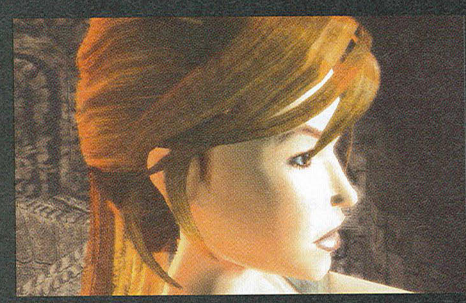


après le premier Tomb Raider. J'ai donc largement eu le temps de digérer le syndrome du « bébé volé ».
Alors bien sûr, je ne suis ici que Lead Designer et même si j'influence les orientations du jeu, je ne peux plus dire comme avant « Non, on fait ça de cette manière, mais plutôt de cette façon ». Enfin, je ne le fais plus aussi catégoriquement. C'est étrange au début, mais maintenant ça va : j'essaye d'aider la série autant que je le peux.

Parlons de votre relation à Lara : ne vous sentez-vous pas un peu menotté à votre créature lorsque vous lisez partout que le créateur de Tomb Raider revient finalement à Tomb Raider ?
Oui, forcément, je le ressens un peu comme cela. Mais je passe outre. Si le nom de Toby Gard doit être associé pour toujours à celui de Tomb Raider, autant faire tout ce qui est en mon pouvoir pour que cette série soit la meilleure possible, que Lara prenne la bonne direction.

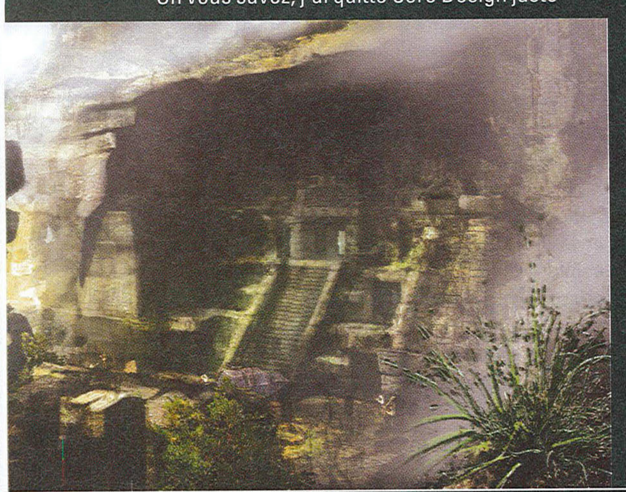

Nous voilà rassurés, Lara n'a pas perdu son matos.

LES FORMES DE LARA


Mais… C'est quoi cette vilaine peau, Lara ?

Je n'ai pas les moyens de vous faire parler, faites donc.
En tout cas, ce fut une décision difficile de croire encore à la série, de tenter de la relancer avec un nouveau studio, même si Eidos a toujours eu confiance en Crystal Dynamics côté qualité des productions.

Lorsque vous avez appris qu'Eidos tentait de relancer une nouvelle série sans vous en parler, vous êtes-vous senti une nouvelle fois dépossédé de votre création ?
Oh vous savez, j'ai quitté Core Design juste



Cela a dû vous faire du mal de la voir prendre les mauvaises directions ces dernières années…
Bien sûr. Mais je me console en me disant qu'au moins, mon nom sera associé à un bon épisode.

Vous êtes donc confiant sur la qualité de ce nouvel opus.
C'est définitivement un grand pas dans la bonne direction que la série prend. Enfin, un premier pas pour Tomb Raider sous l'ère Crystal Dynamics, car nous construisons cet épisode comme le premier d'une toute nouvelle franchise du jeu.

Alors si tout est si beau, vous allez enfin vous fixer chez Crystal Dynamics, ou la bougeotte va vous reprendre une fois le jeu sorti ?
Je pense que c'est dans mon intérêt de rester avec Eidos et la série. Maintenant que Lara repart dans une nouvelle direction, j'ai envie de la suivre pour savoir où elle va me mener prochainement.

On murmure que la version PC serait livrée avec 2 disques : l'un pour les petites configs, l'autre pour les grosses configs. Pourquoi cette initiative plutôt qu'un menu d'options graphiques pointu ?
Je ne peux encore rien dire, l'idée n'étant pas définitive. Pour donner une idée des choses, le disque low specs serait semblable à la version Xbox alors que le disque hi specs ressemblerait beaucoup à la version Xbox 360…

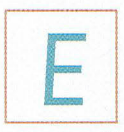
En parlant de next gen, ne pensez-vous pas que les dernières avancées technologiques ne servent qu'à produire les mêmes suites de suites de jeux ?
Non, bien sûr, il y aura des choses différentes, des innovations. Regardez par exemple ce Tomb Raider : la plupart des énigmes sont basées sur le moteur physique du jeu. Les progrès techniques nous ont apporté une nouvelle manière de designer nos jeux, et la nouvelle génération permettra encore de nouvelles choses.
Le problème des précédentes itérations de Tomb Raider, c'était leur manque d'évolution. Cela n'arrivera pas avec la nouvelle génération.

Pensez-vous un jour repartir sur un projet totalement nouveau comme le jeu dont je tairais une nouvelle fois le nom car vous tournez au violet ?
(rires) Je l'ignore totalement, et pour être honnête, je m'en fiche pour le moment : ma tête est toute entière plongée dans le développement de ce Tomb Raider.


Attention, innovation : Lara pousse maintenant des boules de pierre. Un pas vers la maturité ?







Et hop ! Les affaires reprennent du côté de l'indé après la petite accalmie du mois dernier. Là, on croule tellement sous les bons titres qu'il a fallu effectuer une savante sélection afin de vous proposer les moins réussis, histoire de garder les tueries pour nous. Ah,ah ! Oui, bon, ça va, je déconne. Amis de l'éclectisme frénétique, vous allez être ravis. Au programme du mois : une histoire d'amour impossible entre un tank et des avions dans Heavy Weapon, de l'émotion cérébrale avec l'excellent Fairies et des larmes de bonheur grâce aux JDR de Spiderweb Software. Oh et j'allais oublier un pétaradant jeu de vroum vroum pour les amateurs de bagnoles. Quand je vous dis qu'il y a vraiment de tout ce mois-ci.

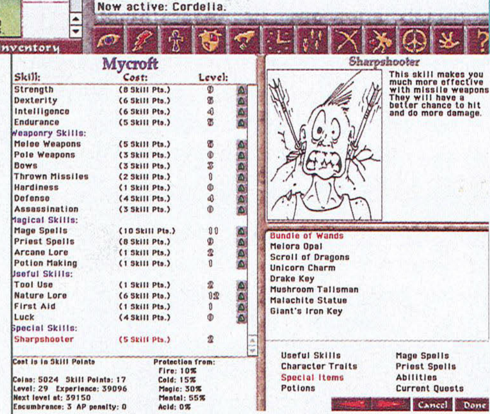
Mieux que le bimbo macumba club : Fairies.



Quand on vous dit old school, on ne se fout pas de vous.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



À voir ça, j'en connais qui vont hurler d'extase.

TANK ON RÊVE ENCOOORE...

Heavy Weapon, c'est un peu mon coup de cœur du mois, un petit shoot en 2D fleurant bon l'arcade et dont on décroche plus que difficilement. Comme dans tous les jeux du style, l'histoire est, bien entendu, complètement débile avec des méchants Soviet' à trucider par paquets de mille. Pour ce faire, on dispose d'un petit tank évoluant en scrolling horizontal et on dirige la bestiole à l'aide de la souris. Curseur vers la gauche pour ralentir, vers la droite pour accélérer tout en gérant le viseur de la même manière. Après environ deux minutes, on a parfaitement compris le fonctionnement de l'engin et le carnage peut commencer. Le style graphique fait très cartoon et rappelle beaucoup un certain Metal Slug, ce qui n'est pas le moindre des compliments. Les premiers niveaux se torchent les orteils plantés dans les narines, mais la difficulté augmente assez rapidement et nous propose pas mal de challenge. Je vous promets d'ailleurs de belles montées d'adrénaline vers la moitié de l'aventure. Ça pète de partout, il pleut des avions, des missiles et des obus, on tente de reprendre sa respiration entre deux vagues d'ennemis et comble du bonheur, il y a même des armes nucléaires, incroyablement efficaces contre les boss. Entre les niveaux, on pourra aussi acquérir quelques savoureux upgrades, histoire d'être encore plus performant par la suite. L'impression de jouer à un bon vieux jeu en arcade est omniprésente et je me suis même surpris à tenter de coller une pièce d'un euro dans le lecteur de disquette après un bien agaçant Game Over. Alors, si comme moi vous aimez les canons et tirer dans tous les sens, ce jeu est tout simplement incontournable.
http://www.popcap.com/

Toi, bonhomme, t'as un peu la grosse tête.



FÉERIES CÉRÉBRALES

Que diriez-vous d'un peu de réflexion ? C'est ce que propose l'excellent Fairies, un savoureux « puzzle game » à la réalisation léchée. Le concept s'avère assez traditionnel puisqu'il suffira d'aligner des couleurs par trois afin de les faire disparaître de l'écran. L'idée ici étant qu'on doit gérer toutes nos pièces horizontalement et verticalement en décalant des lignes complètes à l'aide de la souris afin de générer les plus grosses combos possibles. Le temps pour conclure un tableau étant limité, c'est une véritable course contre la montre si l'on ne veut pas finir humilié par l'oppressant compte à rebours. Les plus stressés disposeront quand même d'un mode permettant de se passer du temps limité pour mieux appréhender les mécaniques du jeu. Pour vous aider, les développeurs ont même pensé à intégrer une aide en direct proposant de leur indiquer quand les pièces peuvent être éliminées lorsqu'ils décalent des lignes en cherchant la meilleure solution. Et au cas où aucune idée lumineuse ne vous viendrait à l'esprit au bout d'un petit laps de temps, le jeu indiquera également les lignes permettant d'assurer un petit combo en faisant scintiller les pièces idoines. Une assistance seulement

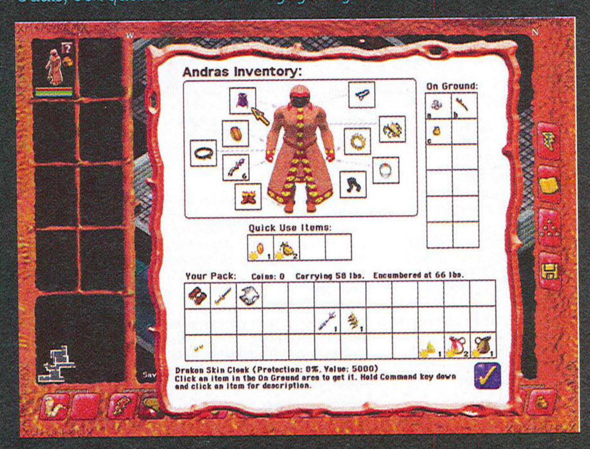
valable au début du jeu, mais bien pratique pour se familiariser avec le tout. L'ambiance est très zen, les graphismes soignés et les animations des fées éliminant les couleurs donnent presque envie de laper l'écran d'un gros coup de langue lubrique. Pour tester ça, il suffit d'aller télécharger la petite démo sur le site officiel du jeu. Ce que je vous conseille plus que vivement.
http://www.bigfishgames.com/downloads/fairies/index.html



Le principe ? Décaler les lignes pour coller trois couleurs ensemble.

Salut, ça roule ?

Bon, tirer sur tout ce qui bouge, c'est bien, réfléchir c'est pas mal non plus, mais que serait le monde si on ne pouvait pas jouer au gros chauffard du dimanche ? Un gros ramassis de désespoir, sans doute. Loin des simus pointues exigeant des skills d'extra-terrestre, Race Cars Extreme Rally se présente comme un petit jeu de course pas prise de tête. En vue du dessus, mais disposant d'un véritable moteur 3D, le titre ne bousculera pas vraiment le genre et ça tombe plutôt bien, on ne lui en demandait pas tant. Nombreuses courses à gagner, bonus et malus en tout genre à récolter (accélérateurs, ralentisseurs…) et véhicules à débloquer, rien de bien exceptionnel, mais un jeu plutôt fendard et tout mignonnet comme je les aime. On trouvera aussi le rigolo Mad Cars sur le site des développeurs, basé un peu sur le même principe, mais en vue du dessus et avec quelques tonnes d'armes pour zigouiller tous les concurrents. Un peu comme dans le vieux, mais jouissif Death Rally de Remedy Entertainment. En parlant de vieux jeu, j'en profite aussi pour vous coller l'URL de Generally, un freeware déjà évoqué par le passé dans Joy, mais n'ayant pas pris une ride et toujours aussi éclatant avec ses nombreux circuits, ses physiques parfaites et son ambiance émoustillante évoquant pas mal l'esprit d'un certain Super Sprint. Oups, finalement je vous en ai collé trois pour le prix d'un. Faut que je fasse gaffe, ça va finir par se voir que j'aime les courses de bagnoles…
http://en.realore.com/
http://www.generally.com



Ouais, ben quoi ? J'aime bien voyager léger.


Non ce n'est pas Ultima Online mais Geneforge 3.



Race Cars, un petit jeu tout fun.

Beauté intérieure

On ne le dira jamais assez, les jeux de rôle font cruellement défaut sur PC à l'heure actuelle. Et c'est sans doute fort de ce constat que les développeurs de Spiderweb en ont lâché toute une tripotée dans la nature. Tous basés sur le même moteur et réalisés en 3D isométrique, il est clair que ces jeux ne flatteront la rétine de personne et ça me permet de vous sortir la sempiternelle, mais néanmoins très bonne formule : de beaux graphismes ne sont jamais nécessaires à l'élaboration d'un bon jeu. Ici, c'est l'histoire qui prime sur tout le reste et les amateurs du genre se régaleront avec les pages de caractéristiques de personnages et les inventaires à gérer au fil d'aventures aux scénarios bien foutus. À condition toutefois de comprendre un peu la langue de Shakespeare, mais je vous fais confiance sur ce point.
Et je me dois d'ailleurs de vous signaler qu'un certain Fumble a testé pour vous ces petits jeux sympas et vous les conseille vivement. Ça m'arrangerait bien si vous l'écoutiez un peu parce que le contact froid du canon d'un fusil à pompe sur ma tempe, ça m'amuse deux minutes, mais là, ça commence à bien faire. Alors n'hésitez pas et lancez-vous illico dans Geneforge, Blades of Avernum et Nethergate. Vous passerez de bons moments et ma cervelle restera bien engoncée dans mon crâne au lieu de générer une nouvelle forme d'art abstrait en s'étalant sur les murs.
http://www.spiderwebsoftware.com/

Yavin



1 PRÉNOM PERSO
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122
CATALOGUE
Encore plus de logos perso: SMS> PERSOS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex: 34116 FARIDA
OFFRIR
Offrir un logo perso: OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle
2 +5500 SONNERIES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme 50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001
ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préecouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).
100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...
RAP, RNB
1, 2 step M 52796
All the way M NEW 51123
Angel NEW 51374
Art de rue M 55607
Belsunce breakdown M 56612
Ca fait plaisir M 52861
Can I have it like that NEW 51375
Candy shop M+ 52589
Crazy M+ 52202
Don't love you no more NEW 51222
Elle me contrôle M+ 52609
Et c'est parti M+ 52011
Ever blazin NEW 51162
Femme like U M+ 53747
Gangsta's Paradise 56685
Gasolina 52903
Get your number NEW 51414
Groupie luv NEW 52995
How we do M+ 52571
I'm sorry NEW 51334
In da club M+ 54158
Le monde est... NEW 51308
Le son des bandits 56054
Let me love you M+ 52558
Lonely M+ 52779
Ma philosophie M+ 52369
Marginal NEW 52994
Pas sans toi M+ 51140
Pense à moi M 51221
Petit frère M+ 55610
Sans (re)pères M+ 53150
Shake it off M 51296
Smic aux blacks NEW 51493
Still D.R.E. M+ 54246
Take it easy NEW 51491
We belong together M 52894
620 Rap! 1554
POP, ROCK
All about us M NEW 51244
Bad day M+ 52549
POP, ROCK (suite)
Break the night with colour NEW 51492
Crazy (remix 2005) NEW 51508
Don't cha M 51186
Heartbeats NEW 51498
In the crossfire NEW 51503
La tortura M+ 51056
Paint it black M+ 55750
Rich girl M 52738
She's the One NEW 51395
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Stairway to heaven 56790
You're beautiful M 52948
920 Pop/Rock! 1561
60 Rock'n roll! 1581
ROCK FRANÇAIS
Alice et June NEW 51315
Caravane M+ 52688
Dans un verre à ballon 52012
En tête à tête NEW 51385
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Le vent nous portera 56769
Tout le bonheur du monde M+ 52469
Un homme pressé NEW 55391
210 Rock Français 1548
HARD ROCK
Amerika M+ 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black 54392
Fear of the dark 54408
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
Thunderstruck 54393
100 Hard Rock! 1543
VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy 53786
Aimer jusqu'à l'impossible NEW 51401
Allumer le feu M 56228
Attention mesdames et messieurs NEW 51495
VARIÉTÉS (suite)
Dis-moi que tu m'aimes NEW 51384
Face à la mer M+ 53903
Je ne vous oublie pas 51324
Je te promets M 54555
Je viens du Sud M+ 52470
L'aigle noir + 55690
L'envie NEW 51402
L'envie d'aimer 55603
Le Bon Dieu est une femme NEW 51391
Le casse de Brice M+ 52632
Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore NEW 51306
Le temps passe NEW 51416
Les lacs du Connemara + 55331
Ma religion dans son regard M 51210
Marie M 55818
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Ne partons pas fâchés M 51279
Petite soeur M 52937
Que je t'aime + 56225
Redonne-moi NEW 51497
Reposez en paix NEW 51494
Retomber amoureux M 52859
Santiano + NEW 55944
T'es pas cap Pinocchio M+ 51120
Tu es blonde M 52959
Un ange frappe à ma porte NEW 51490
Un monde parfait M+ 52639
Vivo per lei 54320
1060 Variétés! 1564
20 Comédies musicales! 1574
30 Humour! 1598
DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) M+ 52923
Call on me M+ 52460
Every single day M+ 51099
Future lovers NEW 51413
Get together NEW 51386
Hung up M+ NEW 51283
I will survive + 56631
Jingle bells (K-riboo remix) NEW 51504
Jump NEW 51411
Last Christmas NEW 51382
Love Generation M+ 51209
Noël que du bonheur NEW 51415
Oxygene 52276
Pinocchio en hiver NEW 51348
Popcorn M+ 56094
Popcorn remix (2005) M 51167
Push NEW 51412
Sorry NEW 51409
Space soap (la soupe aux choux) M 51007
Sweet dreams 55089
420 Dance! 1559
50 Disco! 1580
persomobiles
1234567... PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !
TÉL> 0899 70 2001 SMS> 81122
38419 + DE BÉBÉS SMS> BÉBÉS au 81122
38220 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
35126 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
35115 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
35153 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
38465 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
ZOUK, REGGAE
Bouger bouger M+ 52860
Brigadier Sabari M 51180
Buffalo Soldier M+ 56333
Flamme M+ 52013
Mon soleil 52495
Only time NEW 51489
San Ou (la rivière) M+ 52966
Se pa pou dat 52527
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
60 Zouk! 1565
70 Reggae! 1563
10 Ska! 1592
30 World! 1582
RAGGA, DANCE HALL
Hey sexy Wow M 52933
V.I.P M 52805
We be burnin' M NEW 51175
Zookey M 52905
50 Ragga! 1535
ITALIE, LATINO
I don't care NEW 51332
La Camisa Negra M 51156
Obsession M+ 53887
Sara perche ti amo 53282
Suavemente M+ 52820
Ti amo M 55568
70 Latin! 1579
20 Italie! 1594
RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader M+ 55435
Baida mon amour 52414
Josephine M 52802
Ya rayah 55334
80 Raï! 1562
ASIA POP, BOLLYWOOD
Aasha M 52913
10 Asia pop! 1532
50 Bollywood! 1538
CLASSIQUE, JAZZ
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
40 Classique! 1558
60 Jazz! 1560
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M+ 56826
Alias 56319
Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Barbapapa 56822
Benny Hill M 56820
CINÉ, TV (SUITE)
Braveheart M+ 55968
Caliméro 55960
Capitaine Flam M 56717
Chapi Chapo M+ 56650
Charmed + 56852
Chicken Little-One little slip NEW 51487
Desperate Housewives NEW 51277
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z M+ 56789
Friends-Thème M+ 56617
Ghost-Unchained melody + 56464
Goldorak-Là haut, là haut + 56654
Gym Tonic (émission TV) 55958
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Jag M 52759
James Bond-Thème M+ 56639
Jeux interdits M+ 56792
3 OFFREZ !
Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre ami(e) au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 34116 FARIDA au 81122
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'exorciste-Tubular Bells M+ 56740
La 7ème compagnie M+ 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La Boum + 56655
La famille Adams + 56893
La panthère rose M+ 56629
La soupe aux choux M+ 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) M+ 52753
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M 52670
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le monde de Narnia NEW 51509
Le Parrain M+ 56072
Le Père Noël est une ordure (Doubitchou remix) NEW 51505
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les bronzés (Popeye remix) NEW 51507
Les bronzés font du ski M+ 56948
Les bronzés font du ski (JC Dusse remix) NEW 51506
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les choristes M+ 53793
CINÉ, TV (SUITE)
Les mystères de l'ouest + 56816
Les noces funèbres-Thème principal NEW 51030
Les rois maudits NEW 51432
Les Simpsons M+ 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Midnight Express M+ 56002
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
NCIS M+ 52780
Plus belle la vie M+ 51132
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sex and the City 56813
Stargate Atlantis M+ 52760
Stargate SG-1 M+ 56843
Titanic-My heart will go on M+ 56742
Top Gun-Take my breath away M+ 56890
X-Files + 56614
Yu-Gi-Oh! + 54362
390 Films! 1553
210 Séries! 1551
100 Dessins animés! 1556
PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town + 56200
Dim M+ 56604
Nutella 2003-Glorious 53425
Royal Canin-Le Professionnel M+ 56039
Toutouyoutou NEW 54609
120 Publicités! 1557
PAILLARD, FÊTES
Jean petit qui danse NEW 51501
10 Chansons paillardes! 1573
20 Fêtes/Événements! 1539
BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
10 Divers/Jingle! 1566
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Corse + 55092
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Portugal M+ 56720
L'internationale M+ 56951
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
60 Hymnes! 1552
10 Musiques régionales! 1540
10 Musiques militaires! 1537
35163 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
38908 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
35139 + DE RÉGIONS SMS> RÉGIONS au 81122
34437 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38301 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
35155 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
35141 + DE COCHONS SMS> COCHONS au 81122
38420 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38462 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
35161 + DE RASTAS SMS> RASTAS au 81122
4 +3000 LOGOS
TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
Encore plus de logos, autres thèmes: SMS> LOGOS au 81122
34127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
38467 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
5 LOGOS ANIMÉS
Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122



New York Nights
Success in the city
44089
44351
colin mcrae rally 2005
44360
44438
NEW
44050
44052
44209
Maria Sharapova
Prince of Persia
Les deux royaumes
COURSE
SMS> COURSE au 71111
SPORT
SMS> SPORT au 71111
44419
44007
Ducati Extreme
African Rally
44108
2 Fast 2 Furious
44349
44228
Midnight Bowling
NEW
44421
Midnight Billiard
44088
NEW
44454
Ultimate Spider-Man
44402
JEUX DE SOCIÉTÉ
SMS> SOCIÉTÉ au 71111
Blokus
Chessmaster
Solitaire
Sudoku Garden
PMGA Minigolf
Winter Games
44045
44388
44061
44411
44418
44417
44339
NEW
Asphalt 2
NEW
44441
CASINO
SMS> CASINO au 71111
Midnight Hold'em Poker
Fruit Machine 2
NEW
44434
44194
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ,
TÉLÉCHARGEZ
...JOUEZ !
...avec persomobiles
Generals
Alien Colony
44114
Zoo Tycoon 2
44079
STRATÉGIE
SMS> STRATÉGIE
NOUVEAUTÉS
Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis:
44440
METAL SLUG 2
King of Fighters™ M2
Le fameux jeu de combat qui fait peau neuve sur petit écran. Combos, persos mythiques, graphismes magnifiques...
44439
KING OF FIGHTERS M2
tout y est, c'est du grand luxe!
Notre avis:
Asphalt: Urban GT 2
Lamborghini, Aston Martin, Mercedes... que de la belle bagnole dans ce jeu de course superbe. Sensation de vitesse hallucinante, rythme dynamique, courses folles. On en prend plein les mirettes!
Notre avis:
44441
ASPHALT URBAN GT2
Block 3D
Imaginez un jeu de blocs bien connu dans un environnement 3D et vous obtenez le diaboliquement addictif Block 3D. Avec ce jeu, vous aimerez prendre le métro!
Notre avis:
44445
BLOCK 3D
INCONTOURNABLES
GTi Flipper
Sensation de vrai flipper, graphismes superbes, animation fluide, multibille, billes bonus. Du vrai flipper, comme au café!
Notre avis:
44432
GTI FLIPPER
Big Muncher
Attention, classique instantané. Trop fun!
Notre avis:
44229
BIG MUNCHER
New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
Notre avis:
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405
Notre avis:
Brother in Arms
Un jeu de guerre super beau et prenant!
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Jeux d'infiltration
Splinter Cell, Call of Duty, Rainbow Six... les meilleurs du genre sur votre mobile!
SMS> INFILTRATION au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
X-Men Legends II
Need For Speed underground 2
Un jeu de bagnoles tunées qui s'annonce très chaud!
2005 Real Football
44173
44451
NEW
44044
Prince of Persia Warrior Within
705 150
325 900
44432
44428
Pinball
FLIPPER
SMS> FLIPPER au 71111
44433
44445
NEW
Might and Magic
44054
NEW
44442
6 +450 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
SMS+ 61111
SMS+ 71111
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 450 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
Stress test
Astro Love
44105
44104
ASTRO, TESTS
44389
Medieval Combat
44439
NEW
The King of Fighters
44046
Blocked
COMBAT
SMS> COMBAT au 71111
44403
44106
Ancestral Bird
PLATEFORME
SMS> PLATEFORME au 71111
Rayman 3
Astérix et Obélix
Monopoly Tycoon
44090
44420
44048
Retrouvez
10000Jeux!
sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux
par le portail SFR
> Rubrique Jeux*
> 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) :
10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux :
Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
44435
Total Overdose
44188
Rainbow Six Lockdown
INFILTRATION
SMS> INFILTRATION au 71111
Brothers in Arms
Splinter Cell Chaos Theory
44416
44102
Age of Empires II
Mobile
44405
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35€ + 0,34€/MN 61111: 0,35€ 71111: 0,50€ 81122: 1,5€
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
+130 Hifi! 1546



Bien que très jolis, les combats spatiaux ne s'annoncent pas palpitants.

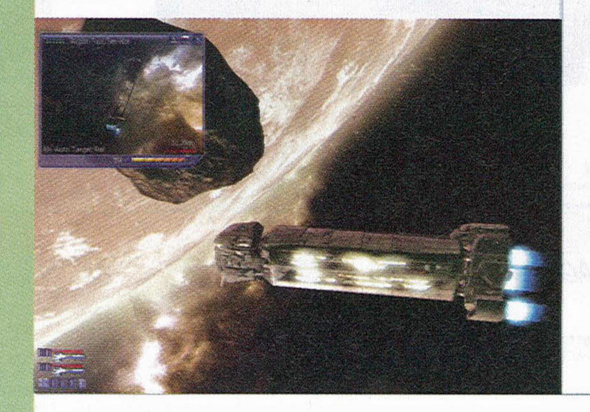
X3 REUNION

GENRE
Cabotage galactique
EDITEUR
Deep Silver
DÉVELOPPEUR
Egosoft/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2006

Quand X2 « The Threat » est sorti il y a un an, il était intéressant d'observer les réactions des joueurs. Pour certains, c'était la meilleure simulation d'aventures spatiales jamais réalisée. Une réussite grandiose, un chef-d'œuvre d'une beauté à couper le souffle et à la profondeur hypnotique. Pour d'autres au contraire c'était un insupportable calvaire, un ennui total, d'innombrables défauts techniques et une interface ratée. Pourtant, tous croyaient au départ rechercher la même chose : un successeur aux vieux classiques, des sensations identiques à celles vécues avec un Elite ou un Privateer. Pourquoi ces réactions d'un extrême à l'autre ? En apparence X2 aurait dû satisfaire tout le monde... Un univers immense à explorer. Un système économique massif reliant les planètes entre elles et permettant de mettre sur pied de véritables empires financiers, avec achat d'usines orbitales et organisation de flottes de cargos pour faire la navette entre les astroports, les soutes pleines à craquer de marchandises précieuses. Des attaques de pirates et d'extraterrestres hostiles pour se dérouiller les canons lasers, des contrats d'escorte ou de chasseur de prime. Il y avait même une quête scénarisée à suivre, avec des missions scriptées et des cinématiques, sorte de « fil rouge » facultatif aidant à traverser le jeu si on se sentait perdu et qu'on avait besoin d'être pris par la main.



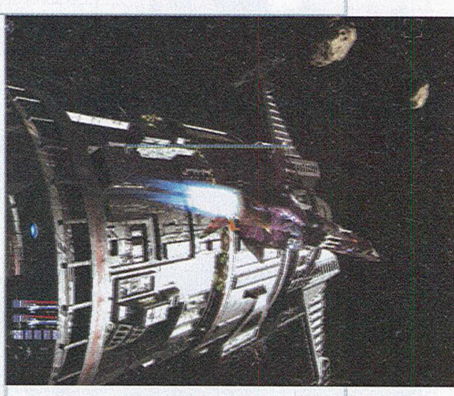
Les immenses stations orbitales sont encore plus belles qu'avant...



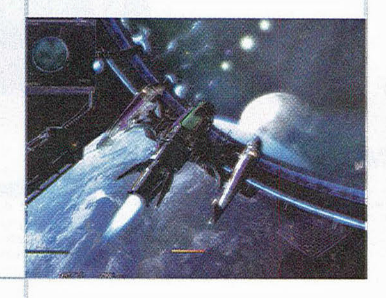
Pilotez une péniche cosmique

C'est vrai, il y avait tout ça dans X2, et on pouvait s'y plonger pendant des heures « au carré » sans s'en lasser. Tout comme on pouvait se trouver totalement hermétique à ses charmes et gémir de frustration en essayant d'y découvrir quelque chose d'intéressant à faire, n'importe quoi, mais vite... En effet, avant de se lancer dans le commerce à grande échelle, il fallait patiemment amasser un pécule en enchaînant de longues missions sans surprise de transport de fret. On pouvait d'ailleurs les accomplir en pilote automatique, en lisant un bouquin pour passer le temps. Et puis gagner de l'argent, très bien, mais pourquoi faire ? Pour acheter un vaisseau plus grand et rafler encore plus de pépètes ? Si les combats spatiaux avaient été intéressants, peut-être... Mais ils étaient si soporifiques que la course aux armements ne se justifiait pas. En fait, une fois qu'on a 200 millions à la banque et qu'on ne sait pas quoi faire avec, est-ce qu'on a vraiment envie de continuer jusqu'à 2 milliards ? Espérons qu'X3 Reunion sera plus motivant que son prédécesseur, ou cette fois encore beaucoup de joueurs passeront à côté. Hélas je ne suis pas très optimiste. Certes, le moteur graphique semble encore plus impressionnant. La maniabilité et l'interface ont l'air nettement amélioré également, ce qui ne sera pas du luxe. Mais l'aventure sera-t-elle au rendez-vous ? Réponse dans quelques semaines.

Atomic



Dix secondes après, le jeu a crashé. L'émotion, sans doute.



C'est toujours un peu particulier de réaliser un bêta-test sur un jeu déjà sorti outre-Atlantique depuis un petit moment. Soit on fait semblant que l'univers s'arrête à notre bon vieux continent européen, soit on passe son temps à parler d'un jeu déjà en vente à l'étranger, en abusant d'une bonne dose de conditionnel pour faire genre « oui, mais attendez le test, hein ». Bon, inutile de feindre quoi que ce soit, la version preview que je tiens entre les mains risque à tous les coups d'être la même que celle du test. Mais qu'importe, on va quand même en profiter pour vous mettre l'H2O à

Tiens, Fumble, qu'est-ce que tu fais là ?



Pour pénétrer dans l'esprit des gens, rien de plus simple : suffit de passer la porte.

GENRE
Thérapie sautillante

EDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Double Fine Productions / États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2006

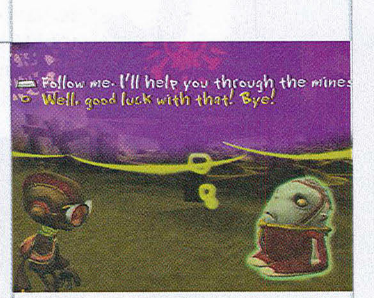
PSYCHONAUTS

la bouche. Des jeux de plate-forme sur PC, on ne peut pas vraiment dire qu'on nous en abreuve avec autant d'insistance que des titres sur la Seconde Guerre mondiale ou des clones des Sims. Alors forcément, quand il y en a un qui débarque et qu'en plus, il est signé Tim Shafer (Grim Fandango), ça suscite une petite excitation, ma foi, fort agréable. Personnages cartoonesques, une histoire abracadabrante de héros qui voyagent dans le cerveau des autres, un savant fou qui veut anéantir le monde (ou presque), bref un univers bien délirant qu'on vous avait déjà décrit dans le dernier numéro de Joy, je ne vais donc pas tuer des arbres supplémentaires pour vous rappeler tout cela ici.

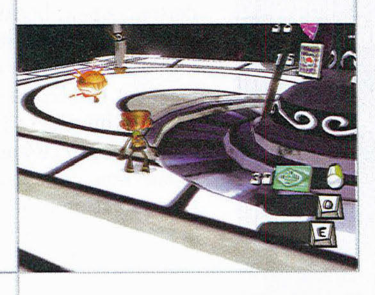
Shafer à suivre

Parlons plutôt du gameplay, élément toujours source d'inquiétudes légitimes quand on aborde le genre « plates-formes » sur nos machines. S'il est bel et bien possible de jouer au pad pour les puristes, on notera non sans une certaine satisfaction que Psychonauts est parfaitement jouable avec le combo clavier/souris auquel sont plus couramment habitués les joueurs PC. Raz, votre alter ego dans le jeu, répond au quart de tour et les caméras, souvent problématiques dans d'autres titres, font globalement plutôt bien leur taf. Il est parfois nécessaire de corriger un peu l'angle, mais rien de dramatique. Le moteur 3D est, quant à lui, de très bonne facture, affichant de jolis décors colorés et surtout d'un style fluide. Même en 1600 x 1200 avec tous les détails au taquet. Comme quoi, il est tout à fait possible de faire du jeu « consoles » sur PC, sans se payer la honte d'un Path of... Hmm, non, oubliez, je n'ai rien dit, je vais encore énerver des gens. Le système de jeu est facile à prendre en main et rapidement assimilé : on déambule dans le camp d'entraînement des Psychonauts, on débloque des missions et, de temps à autre, on investit la boîte crânienne d'un quidam pour y remettre de l'ordre. Tout cela en sautant, grimpant et en faisant également usage de ses pouvoirs psy. Sans oublier l'humour, absolument irrésistible si on est comme moi un grand nostalgique de la belle époque LucasArts. Allez, j'y retourne. Comme ça, je prépare déjà le test. Oui, je sais, c'est une excuse à deux balles pour continuer à y jouer plutôt que de pondre mes pages de news. Soyez gentils, faites comme si vous n'aviez rien vu.

Faskil



On espère que la V.F. sera au moins au niveau de la V.O., c'est-à-dire impeccable.



GENRE
Initiation au level design
ÉDITEUR
The Game Creators
DÉVELOPPEUR
The Game Creators/ Angleterre
SORTIE PRÉVUE
26 janvier

FPS CREATOR

Vous avez déjà eu envie de créer votre propre jeu vidéo ? Moi oui, il y a longtemps. J'en parlais pendant des heures avec les copains, à côté du radiateur. On avait plein d'idées ! Il y aurait eu une princesse à délivrer, même qu'à la fin le héros se bat contre son jumeau, mais ensuite on découvre qu'en fait c'était elle le vampire ! Il aurait fallu sauter par-dessus des fosses avec des pieux garnis de piranhas, tout en lançant des boules de feu sur les nazis qui nous poursuivent à skate-board... On voulait aussi mettre des soucoupes volantes et des ninjas, des momies, des profs d'allemand, et puis, et puis, et puis, et surtout, et il y aurait eu un grand, holala, mais avec des tentacules !!! Trop bien. Malheureusement, il nous manquait cinq millions de dollars pour financer le développement et notre beau projet n'a jamais vu le jour. C'est dommage. À l'époque, si on avait eu FPS Creator, on aurait pu créer notre jeu sans coder une ligne de programme, juste en emboîtant des pièces préfabriquées et en ajoutant des personnages modélisés avec 3D Studio et des textures sous Paint. On aurait pu développer nos scripts d'I.A., comme dans Half-Life 2, pour que les ennemis aillent se cacher derrière les bidons explosifs ! En plus, FPS Creator propose son propre moteur physique intégré, pour faire tomber des caisses ! Bon, O.K., les graphismes sont complètement pourris, mais tous les fans de jeux moches vous le diront : l'important dans un FPS, c'est le gameplay. Et puis surtout, si on veut découvrir les joies de la création de mods, c'est peut-être plus facile de commencer par ce Creator que par le bidouillage du Source Engine. On va vérifier pour vous.

Atomic

Si vous rêviez de créer des niveaux pour Quake 1, c'est désormais possible !







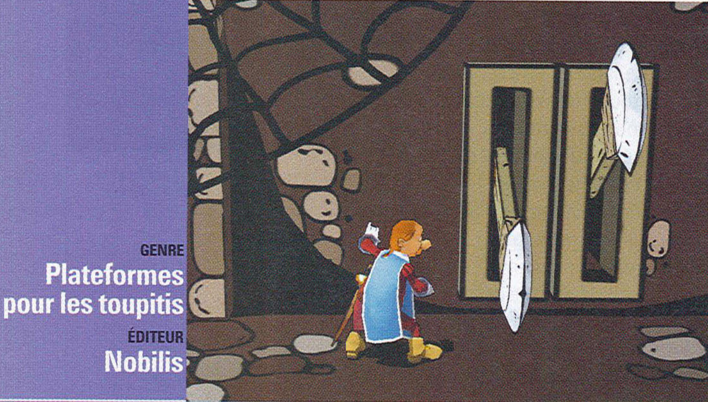
Les FPS, c'est aussi les châteaux plein de Boches.

GENRE
Plateformes pour les toupitis
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Legendo Entertainment/ Suède
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2006

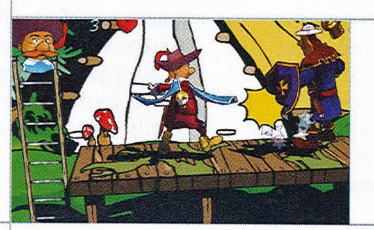
LES TROIS MOUSQUETAIRES

Catastrophe dans le beau pays de France, les trois mousquetaires ont été kidnappés par le vilain comte Xavier ! Et en tant que quatrième et ultime larron de la bande, vous êtes leur dernier espoir, Obi Wan Porthos. Votre mission : les retrouver, les libérer et, tant qu'à faire, filer une bonne fessée au méchant comte. Du cape et d'épée pour PC ? Ouh là, chic alors ! Le genre n'avait jusqu'ici pas beaucoup connu les honneurs d'un jeu vidéo. Bon, coupons court à toute tergiversation : LTM est un jeu pour les gosses, ou ceux qui le sont restés, comme Keem de Joypad : graphismes colorés et gavés de cell shading, maniement du perso ultra-simpliste (un seul type d'attaque, pas de combos), des niveaux assez légers et un parcours linéaire, une difficulté proche du néant... De là à dire que le titre ne mérite pas qu'on s'y intéresse, ce serait abusé. Certes, pour nous, les hommes, ça va faire un petit peu léger pour s'occuper pendant plus de vingt minutes ou même pour avoir simplement l'impression de faire fonctionner son cerveau. Mais si vous avez de la marmaille, entre 3 et 8 ans, nul doute que ça devrait leur plaire un peu plus que les simus historico-réalistes dont tonton Atomic vous rabâche les oreilles.

Faskil



On retrouvera les pièges classiques du jeu de plateforme, mais en version ultra-simple que même moi je devrais pouvoir gagner.





COMMENT TÉLÉCHARGER UN LOGO OU UNE SONNERIE ?

my M6 — WWW.MYM6.FR

PAR SMS envoie la ref au **81006** * — 1,5€/envoi + prix du sms — Service compatible uniquement à partir d'un téléphone mobile

PAR TEL 08 99 70 10 80 — 1,35€/appel + 0,34€/mn

SUR LE WAP GALLERY >> m6 — vodafone live!

i-mode : Rubrique Sonneries > M6 Sons — Rubrique Logos/Images > M6 Images

TEEEERRIBLE LE LOOK DE TON MOBILE !!

EXCLU ! LES POCHETTES DE TES ALBUMS EN LOGOS





USHER	113	JAMIROQUAI
3016017	3032600	3079116
Mafia K1 Fry	**ALICIA KEYS**	**MACY GRAY**
3031984	3044515	3022774



Singles à télécharger sur m6music.fr — M6 music.fr

LES SONNERIES

LE TOP RADIO

100eme étage VEGASTAR 3022731
Alice & June INDOCHINE 3090138
Attention Mesdames... M.FUGAIN ..3028287
Automatic ELIZE 3051577
Big city life MATTAFIX 3032393
Bla bla bla THE BOY RACKERS ..3052711
Black horse... KT TUNSTALL ...3012757
Caravane RAPHAEL 3058211
Cesse la pluie ANGGUN 3096254
C'est les vacances ILONA 3073136
Double enfance JULIEN CLERC .3017057
Entre tu y yo PAPA AP 3060263
Et si en plus y'a... A.SOUCHON .3074138
From Paris to Berlin INFERNAL .3051756
Hawaïenne LES 3 ACCORDS ...3094727
Incomplete BACKSTREET BOYS .3093285
Je danse donc je suis PRISCILLA 3039970
Je vais t'aimer EVE ANGELI ...3027206
Jean petit qui danse MARTIAL .3017841
Jump up NATHY 3062463
La tortura SHAKIRA 3039922
Le petit kangourou JUMPY 3052610
Let me hold you BOW WOW ...3008618
L'hymne de nos campagnes TRYO ..3042076
L'unité LA FOUINE 3020575
Ma vie AMINE 3071061
Matador MICKEY 3D 3069047
Ne partons pas fâchés RAPHAËL 3014700
Ne retiens pas tes larmes A.BENT ..3087833
Pense à moi 3044722
Petit papa noël PINOCCHIO ...3070003
Petite soeur LAAM 3030929
Plus belle la vie 3052977
Protège-toi 3042177
San ou (la rivière) DEZIL' 3021671
Space soap MISTER COSMIC ...3026652
Tu es comme ça MARILOU ET GAROU 3032574
Un monde parfait ILONA 3040366
Yellow, le casse de Brice 3085781

TOP ROCK

99 luftballons 3011749
100ème étage 3022731
Aerials 3090006
Apache 3079701
Au bord de l'O 3044932
Banquet 3014267
Betty davis eyes 3079936
Ça c'est vraiment toi 3079075
Can't repeat 3044224
Caravane 3058211
Cendrillon 3015904
Ce soir 3012129
Chop suey 3041128
Come as you are 3065805
Contact 3002077
Du courage 3096140
Dernière danse 3002093
Elle m'a dit 3075303
Fear of the dark 3022847
Guitar boogie 3042109
Hasta siempre 3012132
Hell bells 3022853
I just don't know what to do... 3091876
Je saigne encore 3003874
Jerk it out 3061117
La vie à deux 3022992
Le chemin (feat. sita) 3004077
Mais pas chez moi 3096145
Marie la dondaine 3005051
Marilyn 3084518
Matador 3069047
Money 3075548
My immortal 3004197
New York avec toi 3080350
On les filles 3019555
Orchestra 3020529
Protège-moi 3006116
Purple haze 3079699
Qui je suis 3029731
Rain down on me 3087759
Seven nation army 3081221
Ad le bébé rock 3013876
Ad le bébé rock (hard remix) .3070001
Simply the best 3024241
Square one 3031952
Smoke on the water 3022470
Swan O Nara 3043741
The Final Countdown 3011792
The trooper 3034712
Tied up too tight 3075902
Tyson le bulldog (rock remix) .3056383
Un autre monde 3065525
You got me 3055885
Wish i had an angel 3057846
X and Y 3081752
Ziggy stardust 3007577

TOP RAP/RnB

1 Thing 3000873
1,2 step 3080908
1,2 step 3067184
1m73, 62 kg 3070809
2 Fast 2 Furious - Pump it up 3088112
93 hardcore 3074809
94 3028659
A la muerte 3063783
Bad boys de Marseille 3074305
Belly dance 3070234
Belsunce breakdown 3079935
Big city life 3032393
Ca fait zizir (ça fait plaisir) 3044971
Candy shop 3008545
Can i have it like that 3044509
Come back 3064253
Crazy 3016083
D'amour et d'amitié 3041365
Destinée 3070821
Dr Hannibal 3074539
Don't lie (gimmick) 3012198
Du rire aux larmes 3083835
Elle me contrôle 3001397
Entre tu y yo 3060263
Et c'est parti 3049829
F**k It 3002150
F**k u right back (F.U.R.B.) 3007390
Freestyle 3002290
Gangsta nation 3004183
Gangsta's paradise 3046233
Got it twisted 3065822
Hotel 3018145
I want you 3091170
I'm not Scoobidoobidoo 3041554
Incassable 3096143
Je danse le mia 3075438
Kill Bill - Ode to Oren Ishii 3062340
La puissance 3053549
La vengeance aux deux visages ...3078988
Le même sang 3037622
Le monde est stone 3027233
Le son des bandits 3082146
Le son qui tue 3054546
Let me hold you 3012135
Like you 3042197
L'unité 3011779
Ma vie 3071061
Mon bled 3005068
My boo 3005084
One wish 3031752
Paris - Cuba 3043262
Pas sans toi 3032394
Petit frère 3007394
Playa's only 3081254
Quand une fille est love 3000886
Seine-saint-denis style 3079069
Sunshine to the rain 3055968
Stone 3003470
Taxi 3 3074320
That's my people 3014351
The next episode 3082155
Un ange dans le ciel 3028671
Vivons pour demain 3008059
We belong together 3051728



LES LOGOS








3075994 — 3015426 — 3033714 — 3038538 — 3015428 — 3038884 — 3011257

3025661 — 3032223 — 3009982 — 3040056 — 3026072 — 3087543 — 3077926

3052138 — 3055509 — 3083343 — 3025642 — 3066466 — 3085702 — 3068987

CARICATURES





3085254 — 3078588 — 3080673 — 3019989 — 3017884

3009439 — 3089002 — 3008852 — 3061693 — 3041602 — 3092964





3088110 — 3009629 — 3015724 — 3057763 — 3073668 — 3013430

3086437 — 3082165 — 3019587 — 3054694

3073668 — 3089834 — 3089841

3075993 — 3069179 — 3037125






3086009 — 3041468 — 3064408 — 3027766 — 3071046 — 3023794 — 3065371

3081522 — 3007409 — 3082690 — 3075929 — 3007401

3003675 — 3036308 — 3060514 — 3036258 — 3047338 — 3060478

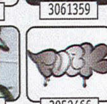




3060461 — 3041627 — 3020386 — 3064614 — 3082199 — 3074363 — 3074362



3025691 — 3061358 — 3025697 — 3025695 — 3061351 — 3025699 — 3061359



3090166 — 3021345 — 3059865 — 3083291 — 3091415 — 3080109 — 3052466



3002622 — 3013455 — 3035731 — 3000943

3065033 — 3047495 — 3067285 — 3010314

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURS LOGOS

3019196

1. 3027492
2. 3084951
3. 3005907
4. 3041621
5. 3051607

3006220




Le classement hit machine en sonnerie !

1.	Aimer jusqu'à l'impossible TINA ARENA	3012127
2.	Ne retiens pas tes larmes AMEL BENT	3087833
3.	Je ne vous oublie pas CELINE DION	3062177
4.	Petit papa noël PINOCCHIO ET MARILOU	3070003
5.	Tripping ROBBIE WILLIAMS	3079792
6.	Space soap MISTER COSMIC VS FAT DOG	3026652
7.	Dans ma fusée ILONA MITRECEY	3069821
8.	T'es pas cap pinocchio PINOCCHIO	3047474
9.	Pinocchio en hiver (Kalinka) PINOCCHIO	3023146
10.	Entre tu y yo PAPA AP	3060263
11.	L'hymne de nos campagnes TRYO	3042076
12.	Petite soeur LAAM	3030929
13.	I don't care RICKY MARTIN	3011680
14.	Petit papa noël TINO ROSSI	3080150
15.	Listen to your heart DHT - EDMEE	3030126
16.	Doctor pressure MYLO	3075104
17.	Sans défense CLEMENCE	3087514
18.	Precious DEPECHE MODE	3026665
19.	Kylie AKCENT	3013803
20.	Gabriel NAJOUA BELYZEL	3086559



CONFIGURATION WAP : Votre téléphone doit être correctement paramétré pour pouvoir établir la connexion wap. Consultez le service clientèle de votre opérateur si vous ne savez pas comment procéder !

HOTLINE : Pour tous problèmes ou réclamations, contactez le service client en écrivant à l'adresse suivante : hotline@m6.fr

COMPATIBILITE : Pour savoir si votre téléphone est compatible, rendez-vous sur le site www.mym6.fr



Ohé ? Y'a quelqu'un ? J'ai entendu du bruit par ici ? Déconnez pas les gars, ého ?

Première Question pour un Trouffion : il s'agit d'un jeu d'action. Attention... Top ! Mon histoire se passe sur une surface lunaire terraformée, où plusieurs bases humaines ont été construites. Mon héros est un simple ingénieur, mais il va devoir utiliser de nombreuses armes pour éradiquer une menace extraterrestre qui envahit les lieux... On ne sait pas d'où viennent ces monstres, mais un complexe militaire est pointé du doigt. Le joueur possède des munitions limitées et une lampe torche à batterie rechargeable, pour débusquer et tuer des aliens modifiés technologiquement (avec des mini-guns à la place des bras, par exemple). Je suis ? Je suis ?

Doom ? Quake ?

Je suis Shadowgrounds, un jeu de shoot en 3D vu d'en haut. C'était pourtant facile ! Ce petit produit aux graphismes simples et supportant une excellente ambiance pourrait bien être un titre sympathique à se procurer. Il rappelle terriblement Alien Breed sur Amiga, sauf que ce dernier était plus difficile. Rien n'est moins sûr pour Shadowgrounds, qui reste un peu mou. Cependant, je suis encore loin d'avoir vu la fin (du moins, je l'espère). Les contrôles sont originaux, puisque l'on déplace son personnage au clavier tout en dirigeant son tir à 360° avec la souris. Si la lampe torche est allumée, elle balaye alors les décors en projetant des ombres en temps réel. Ça rend plutôt bien. Avec quelques bruitages bien placés et la promesse de dizaines de vilaines bêtes planquées dans le coin, l'atmosphère flippante de Doom s'installe sans problème.



Tetsuoooo !! Les attaques alternatives des armes sont originales (poser le mini-gun à terre comme une tourelle défensive, bonne idée !), mais il faut se les payer.

SHADOWGROUNDS

GENRE
Alien Breed

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Frozenbyte/ Finlande

SORTIE PRÉVUE
Fin janvier 2006

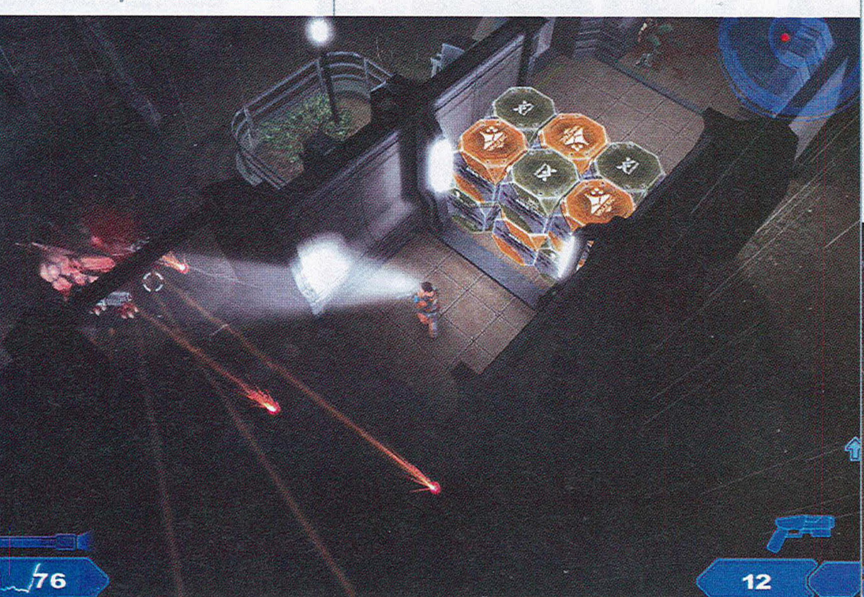


La gestion de l'éclairage « lampe-torche » est quand même excellente !

Va-z-y, passe le premier

Autre bon point, Shadowgrounds est jouable en coop' en LAN. Une petite partie à deux, trois ou quatre, c'est toujours appréciable. Et il y a de quoi se compléter puisque le gameplay offre une dizaine d'armes différentes (shotgun, lance-grenades, lance-flammes, etc.) et trois upgrades pour chaque. Pour se les payer, il suffit d'amasser des pièces d'équipement que lâchent parfois les ennemis en succombant à vos rafales de plombs. Petit à petit, le jeu introduit des adversaires aux capacités variées (puissance, rapidité, invisibilité), et de temps en temps, on se fritte un Boss. Ça canarde dans tous les coins, les caisses se cassent, les bidons badaboument et les monstres meurent... la totale. Les sons auraient néanmoins mérité un peu plus de travail, et je doute que Frozenbyte ne les change pour la sortie de la version française. De toute façon, pour que ce titre soit vraiment réussi, la difficulté passe avant le reste. Et malheureusement, on ne peut pas dire que l'I.A. vous met trop de grenades dans les jambes. Si les devs nous offrent des vraies marées d'aliens au-delà des niveaux que j'ai pu terminer, je suis preneur.

Fumble





BLOODRAYNE 2

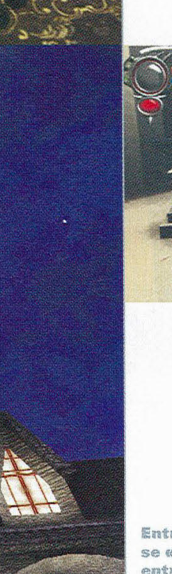
GENRE
Blade rencontre Max Payne
ÉDITEUR
Majesco Games
DÉVELOPPEUR
Terminal Reality/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

Boïng, boïng, mademoiselle Rayne sautille comme une naze dans un grand couloir vide. Elle se cogne un peu dans les murs, parce que la vue à la troisième personne fonctionne très mal à la souris, mais sinon l'adaptation n'est pas trop laide pour un portage Xbox. Et au fait, qu'est-ce qu'elle fout là, la greluche ? Aucune idée, la cinématique d'intro a planté. Comme je n'ai pas joué au jeu précédent, je sais juste que je dirige une sorte de pouf à moitié nue qui vadrouille dans un manoir luxueux. Boïng, boïng...
En fait, je ne suis pas vraiment obligé de sauter, mais c'est important pour vérifier la qualité des animations mammaires. Boïng, boïng...
Soudain, alors que j'étais absorbé dans mes vérifications, je croise un Goth ! Il porte un uniforme de domestique ou de clochard, je ne sais pas bien, et il est blanc comme un type qui vient d'éternuer dans un saladier de coke. Déjà en temps normal il me ferait peur, avec ses vêtements bizarres et sa tête de gens-pas-normal, mais là en plus il m'a surpris. Je suis toujours très timide dans ces circonstances : avant qu'il ne puisse me demander si j'ai besoin d'aide, je lui projette un harpon dans l'abdomen.


Tous les vampires vous le diront : le pire avec la damnation éternelle, c'est les fringues.




Yeah, girl-on-girl action !


Entre deux carnages, on pourra se « détendre » avec des sauts entre plates-formes.

Ensuite je tire comme une brute sur la chaîne plantée dans son ventre, ce qui lui déchire les boyaux et le propulse droit dans les flammes d'une cheminée toute proche. Ouf, je n'ai pas eu besoin de lui fournir d'explications embarrassantes.

Mais c'est quoi ce jeu ?

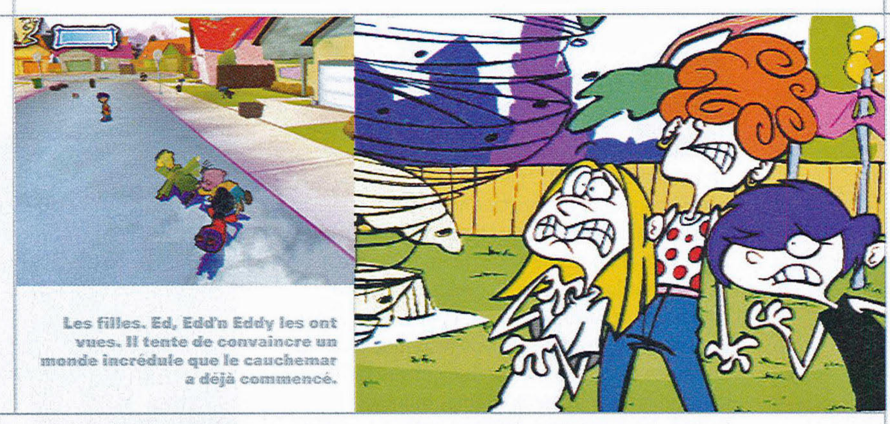
Mais voilà qu'attirés par un script, deux autres Goths entrent dans la pièce ! Il y a un black torse nu avec un chapeau melon et des chaussures de ski. Je le marave à coups de pieds sautés et je lui tranche la tête avec les lames géantes fixées sur mes bras. Ensuite je m'occupe de sa copine, une écolière de sex-shop avec un regard à chopper des MST. Elle essaye de me frapper, mais mon kung-fu est beaucoup plus puissant que le sien : saut périlleux par-dessus, double vrille, stupéflip, je me retrouve derrière elle... Je l'agrippe fermement et je commence à frotter mon corps contre le sien et à palper ses seins. Simultanément, je l'égorge avec mes dents et je bois goulûment son sang qui gicle à gros bouillons. Une fois mon compteur de vie revenu à son maximum, je n'ai plus besoin d'elle : je la coupe en deux de bas en haut. L'une des deux moitiés est projetée sur un mur où elle éclabousse tout de gros rouge qui tache, l'autre reste debout quelques secondes sur un pied, avant de tomber à terre. Et on continue à trancher dans la viande comme ça pendant des heures, dépeuplant sans merci les concerts de Marilyn Manson. La palette de mouvements spéciaux disponibles semble bien fournie, sans parler des super-pouvoirs de frénésie meurtrière ou de ralentissement du temps, façon Max Payne. Le résultat final pourrait être distrayant, si les bugs et les problèmes de maniabilité sont résolus. Au pire, on pourra toujours sauter dans les couloirs...boing, boing...

Atomic

GENRE
Argg mes yeux !
ÉDITEUR
Midway Games
DÉVELOPPEUR
A2M Studio/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Fin janvier 2006

ED, EDD'N EDDY THE MIS-EDVENTURES

Autant je peux supporter des nullités en matière d'anime japonais, autant je souffre devant les productions occidentales. Rien à voir avec des trucs genre Daria ou South Park, bien sûr, je parle surtout de la programmation de chaînes comme Cartoon nNtwork. Une surenchère de dessins laids et des personnages affreux, c'est ce qui plaît en ce moment. Ed, Edd'n Eddy représentent exactement cette tendance, et le jeu vidéo dont ils sont à présent les héros reflètent bien toutes les tares graphiques du grand frère animé (mais en 3D, pour le coup). Le premier du trio est un grand abruti, le troisième un nabot vilain et machiavélique, et celui du milieu, Edd, un jeune nerd un peu trouillard. C'est probablement celui auquel les gosses doivent s'identifier. Et le pire c'est que la série est peut-être très drôle, je ne sais pas ! Je ne veux pas savoir ! Combat, plate-forme et petites énigmes, le jeu devrait se montrer bien débile avec comme ennemis des écureuils énervés, des rats vicieux ou même des huîtres belliqueuses. Le joueur pourra switcher entre les personnages pour utiliser leurs pouvoirs spéciaux (bombe puante, lance-pierres, attaque assommante), ainsi que trois combos. Pour l'instant, en plus de la résolution bloquée en 640x480 et de la maniabilité à améliorer, c'est avant tout la répétitive de l'action qui inquiète. Peaufinez-moi ça avant le test, et vite !



Les filles. Ed, Edd'n Eddy les ont vues. Il tente de convaincre un monde incrédule que le cauchemar a déjà commencé.



Fumble

GENRE
Aventurologie
ÉDITEUR
Micro Application
DÉVELOPPEUR
Deck13/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2006

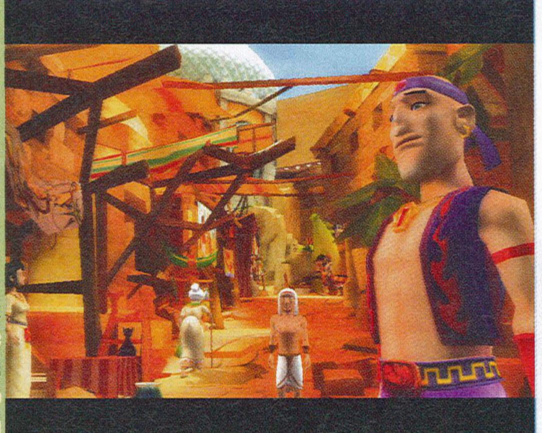
ANKH

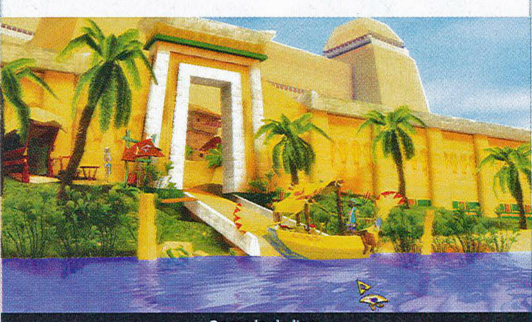
Assil, jeune ado égyptien vivant au temps des pharaons, a piqué la clé d'une pyramide à son père pour passer une soirée bière avec ses potes dans une chambre funéraire. L'endroit idéal pour se raconter des histoires de fantômes. Pas de pot, Assil se vautre dans les offrandes, brisant plusieurs jarres et réveillant la fureur de la momie du coin. Il écope aussitôt d'une malédiction mortelle. En revanche, la momie s'autodétruit bêtement lorsque son bijou magique en forme d'ankh glisse malencontreusement au bras d'Assil. C'est sur cette intro joyeusement idiote que le générique d'Ankh démarre, avec une chanson groovy typique d'un dessin animé de chez le vieux Disney. Graphismes, expressions, humour, tout fait penser à des productions genre Kuzco (ce qui n'est pas forcément un mal). Les gags sont un peu plus adultes que la moyenne, mais vous voyez le genre : non-sens, anachronismes à la pelle et autoparodie. Tout ce qu'on aime. Même la V.F. semble tout à fait réussie (pour peu qu'ils travaillent leur lip sync...). Le reste, c'est du jeu d'aventure point & click hyper classique, tout en jolie 3D pleine de bloom. Les graphismes sont générés par le moteur open source Ogre, dont on vous a déjà parlé. Il s'en tire plutôt bien, même s'il semble demander pour cela une configuration de bourgeois ! Espérons donc que le scénar soit aussi débile jusqu'à la fin et qu'on ne se prenne pas trop la tête sur des énigmes trop tordues.

Fumble

C'est à peu près à ce moment que Ben Hur a dû être conçu.

Cet esclave est en fait un voyageur du temps enlevé par des extraterrestres et bourlingué à travers l'espace et le temps. Hébé... si tout est comme ça.





Bienvenue au souk. Les décors sont tout à fait agréables à parcourir.

BONNE ANNÉE, BONNE SANTÉ ET BONS JEUX ! O.K. C'EST MAL BARRÉ VU LES NOTES DE CE MOIS-CI. HEUREUSEMENT, ON A DROIT À QUELQUES PETITES PERLES, QUE CE SOIT DES RETARDATAIRES DE NOËL, COMME MONSIEUR DE PERSE, OU BIEN UN OUTSIDER CAPABLE DE SURPRENDRE : ASTRONOÏD. HEUREUSEMENT, 2006, L'ANNÉE DU NEXT-GEN, S'ANNONCE PLUTÔT GRISANTE. C'EST L'HEURE DE BAVER SUR TOUS LES TITRES À VENIR ANNONCÉS EN NEWS ET DE NOUS CONTENTER D'EAU ET DE PAIN SEC DANS LES TESTS. ET OBLIVION, IL ARRIVE QUAND OBLIVION HEIN ?

Fumble



JEU DU MOIS

PRINCE OF PERSIA LES DEUX TRÔNES

ÉDITEUR **UBISOFT** DÉVELOPPEUR **UBISOFT MONTRÉAL**

AVEC UNE CONCURRENCE UN PEU PLUS SÉRIEUSE, POP 3 N'AURAIT PEUT-ÊTRE PAS ÉTÉ LE JEU DU MOIS. ÇA NE VEUT PAS DIRE QU'IL NE MÉRITE PAS CE PETIT HONNEUR, AU CONTRAIRE. LA SÉRIE D'UBISOFT EST L'UNE DES MEILLEURES CHOSES QUI SOIENT ARRIVÉES AU PC CES DERNIÈRES ANNÉES, ET CET ÉPISODE LA CLÔT AVEC PLAISIR ET NOSTALGIE. MERCI, PRINCE.

Liberté d'expression



PFFF, C'EST HORRIBLE WOW. ON SE DIT : « ALLEZ, LEVEL 60 ET J'ARRÊTE ». ET PUIS NON. IL FAUT LA MONTURE ÉPIQUE. ET TROQUER SES FRINGUES DE CLODO CONTRE UN SET D'ARMURE QUI SE FAIT REMARQUER EN BATTLEGROUND. SANS OUBLIER DE BOSSER SON CRAFTING, DE « PERFECTIONNER » SON INTERFACE AVEC DEUX TONNES DE MODS À CHANGER À CHAQUE VERSION. ET TIENS, SI JE TENTAIS UNE AUTRE CLASSE ? DEMAIN J'ARRÊTE, PROMIS.

Le jeu du moment	WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu	HEROES OF MIGHT & MAGIC V



JE SAIS CE QUE VOUS ALLEZ ME DIRE : « FASK, TON TOP RÉDAC, IL EST BIZARRE. TU JOUES DÉJÀ AUX PSYCHONAUTS ALORS QUE D'AUTRES ÉMINENTS MEMBRES DE LA RÉDACTION SONT TOUJOURS EN ATTENTE D'UNE SORTIE. COMMENT FAIS-TU ? » QUE VOULEZ-VOUS, C'EST ÇA D'ÊTRE L'HOMME LE PLUS CLASSE DU MONDE (OU QUELQUE CHOSE DU GENRE). ET PUIS, ARRÊTEZ DE ME TUTOYER ÇA FAIT DÉSORDRE.

Le jeu du moment	PSYCHONAUTS
Le jeu attendu	DARK MESSIAH OF M&M



CE MOIS-CI, RÉALISONS ENSEMBLE UN PETIT REPAS DE PIGISTE EN BOUCLAGE. PRENEZ UN SACHET DE PÂTES CARBONARA LYOPHILISÉES, OUVREZ, VERSEZ LE TOUT DANS UN PETIT PLAT ET FOURREZ TOUT ÇA DANS LE FOUR À MICRO-ONDES. NEUF BONNES MINUTES, ÇA DEVRAIT FAIRE L'AFFAIRE. MIAM MIAM, ÇA VA ÊTRE BON, DE QUOI TENIR ENCORE QUELQUES DIFFICILES HEURES. TIENS, ÇA PUE ? AH MINCE, J'AI OUBLIÉ L'EAU...

Le jeu du moment	HEAVY WEAPON
Le jeu attendu	PSYCHONAUTS

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **F.E.A.R.**
Monolith/Vivendi Universal Games
3) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization 4**
Firaxis/2K Games
2) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
3) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



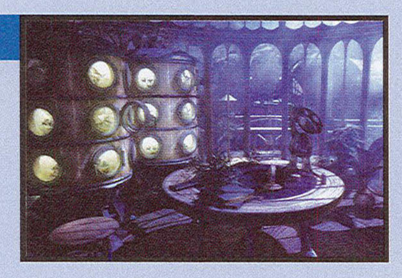
1) **Pro Evolution Soccer 5**
Konami/Konami
2) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
3) **GTR**
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE

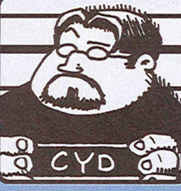


1) **Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Lineage II**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

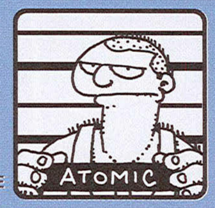


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



J'avoue, je m'amuse comme un petit fou à construire ma base dans City of Villains. À placer les tables, les chaises, des cadres, faire la peinture… Ben oui, la déco doit être sympa. On ne sait jamais si y'a des invités surprises, il faut que tout soit nickel. Au fait, bonne année à tous, il paraît que ça se dit, ça évitera que je passe pour un sauvage.

Le jeu du moment
City of Villains
Le jeu attendu
Psychonauts



Ici Fumble, pour vous expliquer l'absence de texte d'Atomic ce mois-ci. Tout à commencé quand je lui ai dis : « Bon il y a pas grand-chose de prévu, t'as qu'a faire un guide pour Civ4, ca t'occupera. » O.K. Ensuite une tonne de pages lui est tombée dessus. « Heureusement qu'il y avait pas 'grand-chose' », m'a fait remarquer Ato.Et puis Caf a finalement choisi HoMM V pour la couv'… par Atomic. Donc là, pas le temps, il bosse. Un peu.

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
Quake Wars



Bon sang, ce n'est pas facile de trouver un prénom pour son enfant. Pour un perso de jeu de rôle, je ne me prends pas trop la tête, mais là faut marquer le coup tout de même… J'avais un truc parfait pour un fils, et paf, c'est une fille. J'ai rien pour une fille moi ! Bon, il me reste quelques mois pour trouver. Mais une chose est sûre, ça ne sera pas Lara.

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
Oblivion



Prince of Persia Les Deux Trônes

PRINCE ME ET PRINCE MOI SONT À BABYLONE...

ALORS QUE SAM FISHER REMPILE POUR UN QUATRIÈME SPLINTER CELL, LE PRINCE DE PERSE, LUI, DÉCIDE DE PRENDRE SA RETRAITE À L'ISSUE DE CE NOUVEL ET ULTIME ÉPISODE. D'OÙ CETTE INTERROGATION : FINIT-IL SA CARRIÈRE EN BEAUTÉ OU EST-IL LOURDÉ DISCRÈTEMENT PAR LA PORTE DE DERRIÈRE ? J'AI UN PEU DE MAL À VISUALISER CETTE DERNIÈRE POSSIBILITÉ...



Non, ne croise pas les bras vieux, tu vas te blesser...





Surtout, ne pas péter.

Nous sommes donc en janvier 2006 et vous lisez Joystick. Beaucoup d'entre vous sont des fans de la série Prince of Persia, je le sais, j'ai les noms. Ce troisième titre, Les Deux Trônes, est sorti mi-décembre et m'est avis qu'un certain Quentin de Tours, par exemple, n'a pas attendu mon avis pour se précipiter chez son dealer de jeux vidéo préféré afin d'en obtenir une copie. Et ce, malgré mes avertissements sur l'état inquiétant de la version preview essayée il y a deux mois de cela. Il est vrai que j'étais rassurant sur la compétence des développeurs de Montréal à terminer leur produit... Eh bien j'avais raison : PoP3 tourne nickel et la grande majorité des bugs a disparu ! Certes, il reste quelques problèmes graphiques ici ou là, quelques erreurs dans le traitement du son... mais à part ça, le jeu se montre très stable et plaisant à jouer. Je me devais de vous rassurer avant d'entrer dans le vif du sujet. Voilà, c'est fait. Maintenant, installons-nous dans le frêle esquif qui ramène le Prince et son amie l'Impératrice du Temps à Babylone, la ville natale de notre héros. Malheureusement, l'accueil s'avère un peu trop chaleureux. Des flèches de feu et un boulet enflammé viennent couler le navire et ses passagers. Le Prince rejoint la rive pour découvrir l'enlèvement de Kaileena par l'armée du Vizir qui a investi sa cité, son palace, son lit, sa brosse à dents.

On n'est jamais tranquille

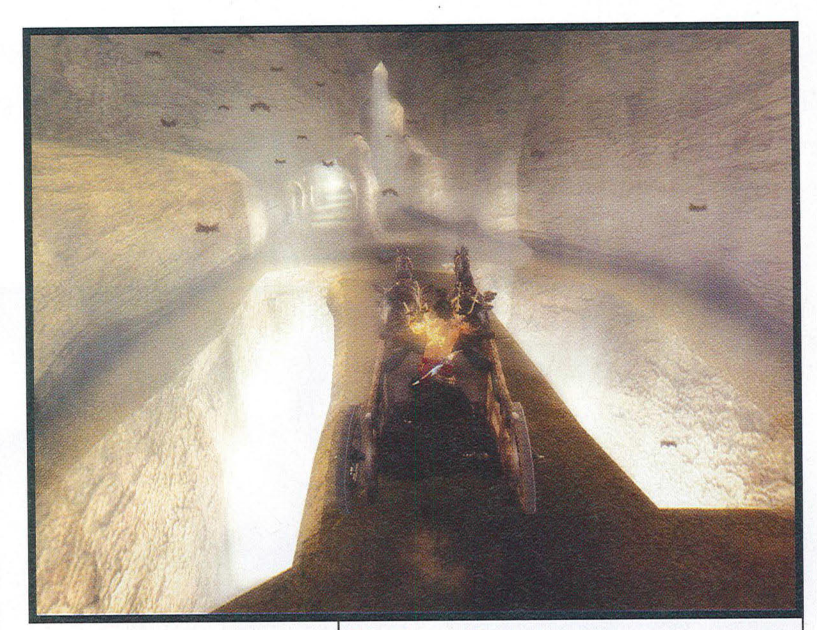
Et c'est reparti pour plusieurs heures de sauts gigantesques, de marche sur les murs, de glissades sur les tentures, de combats bondissants. De ce côté-là, pas grand-chose de changé. Un des nouveaux mouvements consiste à se laisser tomber le long d'une cheminée formée par deux parois proches. C'est assez classe. L'autre gadget ressemble à ce que j'appellerais un point d'ancrage. Je ne sais pas exactement ce que c'est, mais on peut planter sa dague dedans et s'y accrocher ! Disposés sur un mur de façon stratégique par les level designers, ils permettent au Prince de se déplacer vers le haut ou vers le bas, et même de se propulser sur les côtés. Avec ce genre d'ajouts, les niveaux se



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS





Vite ! Au Bat-Chariot !



Ubisoft n'a pas trop abusé des pièges dans cet épisode, mais il y en a des vicieux...



N'ayez pas peur, marchez vers la lumière... Il s'agit en fait des bonus de vie à ne pas manquer.

jouent désormais énormément à la verticale. Quand le Prince se retrouve sur une surface horizontale, c'est qu'il va y avoir de la baston ! Et c'est à ce moment-là que PoP3 nous présente sa meilleure innovation. Notez d'abord que le « free form fighting » que l'on connaissait des épisodes précédents n'a pas beaucoup évolué. Cependant, les monstres se montrent carrément plus résistants et costauds qu'avant. En début de jeu, il reste bien difficile de combattre plusieurs ennemis simultanément sans voir sa précieuse barre de vie amputée ou sans gaspiller son sable du temps pour revenir dans un passé moins douloureux. Heureusement, le gameplay nous offre une belle alternative : le speed kill.

Vite fait, bien tué

Rien de plus simple que d'assassiner un ou plusieurs adversaires sans qu'ils aient le temps de dire « Splinter Cell ». Il suffit de se glisser dans leur dos et de déclencher le speed kill. L'animation est alors automatique : le Prince chope le mec, lève sa dague et… ralentissement, vous avez une seconde pour appuyer sur le bouton. Réagissez trop vite ou trop lentement et le mouvement est raté. Votre cible vous contre et le combat se règle à la loyale. Avec un coup parfaitement rythmé, en revanche… Couic ! Il vous faudra parfois enchaîner deux impacts, voire trois, cinq, etc. Tout dépend du monstre à éliminer. Vous pouvez même en massacrer deux de suite dans la même animation, s'ils sont assez rapprochés l'un de l'autre. Ah le speed kill… Utile, jouissif, et pas si facile. Lorsque l'opposition est nombreuse, la situation demande quelques observations pour comprendre dans quel ordre vous allez pouvoir empiler les cadavres sans vous faire repérer. Le placement des créatures, la façon dont ils se tournent ou patrouillent, tout est prévu et calculé par les devs. Et souvent, sauter par-dessus tous les monstres s'avérera le seul moyen d'atteindre la meilleure position d'attaque. Le résultat est un peu simpliste, mais on se prend vraiment au jeu ! Il faut pour cela occulter le ridicule de certaines scènes, où le Prince transforme un guerrier en passoire, pendant qu'à deux mètres de là son pote reste braqué vers la direction opposée sans rien entendre du drame qui se joue dans son dos. O.K. ce n'est pas très réaliste, mais quand on court sur les murs, on ne s'arrête plus à ces détails.

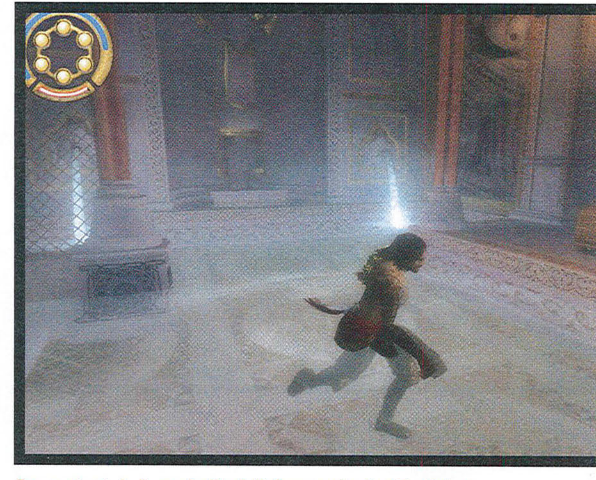
1 + 2 = 3

« Trop linéaire, pas de Boss, un gameplay trop enclavé ! », ont crié les joueurs à la sortie des Sables du Temps, le premier opus des nouvelles aventures du Prince de Perse. « Trop dur, un level design trop confus, une ambiance trop gore ! », ont hurlé les mêmes joueurs pour le deuxième épisode. Pour Les Deux Trônes, Ubisoft devrait enfin calmer tout le monde. On revient à des niveaux en file indienne (s'il le faut), on vire les décapitations (personnellement, je le regrette, mais bon...), et on retrouve une atmosphère magique. À ce titre, le niveau où l'on descend dans l'immense puits de Babylone est absolument magnifique. Et ce n'est pas le seul...



Le Dark Prince et son fouet à sextuple lames Gillette. Tout dans la finesse.

Le speed Kill : utile, jouissif et pas si facile !



Au contact de l'eau, le Dark Prince redevient le Prince normal. Pourquoi ? Parce que... Hum. L'eau, le sable ? La plage... les vacances, le repos, zen... Oh bon, j'en sais rien moi.



Ce combat est nettement plus facile qu'il n'en a l'air, même si on a drôlement envie de balancer le PC par la fenêtre au bout de quelques essais.

Le Harem du Prince

Le Prince aime les femmes, c'est connu. Il ne signe pas un seul contrat de jeu avec Ubisoft sans s'assurer d'être agréablement entouré. Mais l'Impératrice se prend une dague dans le bide et elle marche beaucoup moins bien ! Alors, les devs offrent à leur héros la charmante Farah, l'héroïne du premier Prince of Persia. Les deux collaboreront pour progresser dans les niveaux, mais rassurez-vous, il n'est pas question de la protéger pendant un combat ou ce genre de chose. Ubisoft joue plutôt sur le suspense : « Comment va-t-elle réagir lorsqu'elle verra le Dark Prince pour la première fois ?! ». Bah, vu qu'elle n'est même pas choquée de rencontrer un type avec du fil barbelé incrusté dans le bras, m'étonnerais que ça la perturbe beaucoup...



Un peu plus de sueur

En vérité, le speed kill ne concerne qu'une certaine partie des forces engagées contre vous. Il y a dans l'armée du Vizir des créatures qui n'attendront pas que vous crapahutiez derrière elles. Sbires invisibles, spectres lanceurs de couteaux, zombies de sable, femmes fatales… Il faudra souvent mouliner avec une arme ou deux comme au bon vieux temps pour avancer dans les niveaux. Les pouvoirs du temps (explosion de sables, ralentissement…) restent activables pour vous aider dans cette tâche, mais je les ai trouvés moins impressionnants que d'habitude. À part l'indispensable « retour en arrière », les autres m'ont paru très peu utiles. Ou alors, c'est que je suis juste super bon… De temps en temps, vous aurez droit de latter un Boss. Ceux-ci semblent parfois extrêmement durs à vaincre, jusqu'à ce que vous découvriez la technique prévue pour. Aucun n'exige des talents de combattant pur et dur pour en venir à bout : savoir manier le sabre est un plus, mais apprendre à déclencher le speed kill au bon moment est indispensable. Du coup, c'est quand même beaucoup plus accessible que les duels mortels de PoP2. Enfin, il existe une dernière manière d'aborder le combat, même si ce n'est jamais un choix personnel : à coups de fouet métallique, sous la forme du Dark Prince.

Sombre héros

Je retardais un peu le moment de vous parler de l'alter ego mauvais du Prince, car cela implique que je vous raconte l'histoire. Bon, je vais essayer de ne pas tout vous gâcher. Lorsque le Vizir tue l'Impératrice du

TIPS DÉVELOP-PEURS

Je ne sais pas si c'est dû à la version testée ou pas, mais certaines cinématiques ingame ne pouvaient pas être sautées. Eh les gars... C'est lourd. Surtout quand c'est juste avant un Boss qu'on va recommencer quinze fois.



Lame qui brille, bruit étrange, ralentissement, couleurs qui changent, si avec tout ça vous ne comprenez pas qu'il faut appuyer sur le bouton !

Il est bien loin, votre palace. Et vous pouvez être sûr que le chemin sera aussi tordu qu'un jeu de mots de Yavin.



Les deux Princes : un duo schizophrénique plein de vannes et de reparties cinglantes

Un peu de technique

Je doute qu'1 GHz suffise, mais 1,8 GHz devrait coller. Et lisez 512 Mo de Ram, plutôt que 256, bien évidemment. Pour la maniabilité, je conseille un pad avec des boutons qui fonctionnent correctement (pour ne pas foirer les speed kills), mais rien ne vous empêche de jouer au clavier. C'est plus pratique pour manier la caméra, tout en demandant des efforts supplémentaires durant les combats.



Je vous présente le screenshot mystère.



temps, une explosion de sable balaye la ville, transformant ses troupes en créatures surnaturelles. Lui-même est d'ailleurs sévèrement muté. Notre héros, qui tentait stupidement d'empêcher cela, est repoussé par l'un des lieutenants du grand méchant, une femme armée d'un fouet à lames tranchantes. Celles-ci mordent dans la chair de son bras, juste avant la déflagration. Une sorte de fusion s'opère alors et le Prince, victime de la magie tout comme les autres, se retrouve avec une double personnalité monstrueuse et un bout de ferraille planté dans le biceps gauche. Oui, c'est un peu tiré par les cheveux, et ce n'est pas fini : par la suite, le Prince va converser avec son double et se transformer en « Dark Prince » à plusieurs occasions (toutes arbitraires) ! On a donc droit à un duo schizophrénique assez sympathique, plein de vannes et de reparties cinglantes (surtout du côté du méchant, sarcastique à souhait). Bien entendu, le gameplay en est tout aussi modifié. Sous cette forme sombre, le Prince perd de la vie en permanence et doit absorber du sable du temps pour se régénérer. Comme c'est un gros bourrin avec son fouet, survivre aux combats contre des vagues répétées de monstres reste dans les limites du raisonnable. Pour peu que vous preniez garde à vous concentrer sur une cible pour récupérer son sable au plus vite, il n'y a pas de raison que vous mourriez. En revanche, enchaîner les acrobaties sans trop y réfléchir, ça rigole moins ! En effet, comme cet idiot est en permanence en train de crever, chaque seconde perdue dans la progression peut s'avérer fatale en fin de course. Ces niveaux font partie des plus stressants du jeu, Ubisoft ne nous épargne vraiment rien !

Une révérence et il s'en va

Histoire de nous détendre un peu, les devs nous collent une ou deux courses en char spectaculaires, quelques puzzles vite résolus et des cinématiques qui déchirent. Bref, on ne s'ennuie pas et on est récompensé pour nos efforts. Le scénario se permet divers raccourcis dont certains un peu grossiers, mais on pardonne. La réalisation est au top de ce que l'équipe de Montréal pouvait concrétiser à partir du moteur graphique vieillot de PoP. Comme pour L'Âme du Guerrier, on remarque surtout les modélisations légères en polygones des personnages (les mains…) et une partie des textures, franchement délavées. Mais à part ça, avec un peu de bloom pour embellir le tout, on peut dire que les graphismes flattent régulièrement la rétine. La série finit donc en beauté, avec un gameplay équilibré et une difficulté bien dosée. Il ne reste plus qu'à Ubisoft de nous pondre un nouveau moteur et de relancer le Prince sur la route de l'aventure. Lui ou un autre… Ça va être triste de ne pas retrouver notre dose d'acrobatie annuelle.

Fumble

En Deux Mots

Quoi que je dise, les fans de PoP se précipiteront sur Les Deux Trônes (si c'est pas déjà fait), et le pire, c'est qu'ils auront raison. Pour les autres, si vous devez en acheter qu'un, achetez celui-là. Vous ne comprendrez pas grand-chose à l'histoire, mais ce n'est pas bien grave. Fun, rythmé, joli et ardu (bien qu'un poil court), ce Prince of Persia 3 clôt la série avec brio.

- + Le speed kill
- + La richesse du gameplay
- + C'est encore beau
- − Aucun travail sur les pouvoirs
- − Musique parfois répétitive
- − C'est vraiment fini ?

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

UN JEU AVEC DES PANTALONS EN CUIR, DES PLUMES D'INDIENS ET DES CHEVAUX, D'HABITUDE ON FILE PLUTÔT ÇA À YAVIN, RAPPORT À SES INAVOUABLES OCCUPATIONS NOCTURNES. MAIS IL PARAÎT QU'IL A PISCINE, C'EST DONC À MOI QU'INCOMBE LA TÂCHE DE VOUS PARLER DE GUN, LE NOUVEAU WESTERN SIGNÉ ACTIVISION. CHIC ALORS.



Encore un qui va bientôt regretter d'avoir séché les cours de furtivité.

Gun

WESTERN UN PEU À L'OUEST





Dans certains niveaux, on bénéficiera de l'assistance de PNJ. Bon, ils tirent parfois à travers les murs, mais c'est un détail.



Config minimum CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Activision
Développeur Neversoft Entertainment/ États-Unis
Texte en français **et voix** anglaises

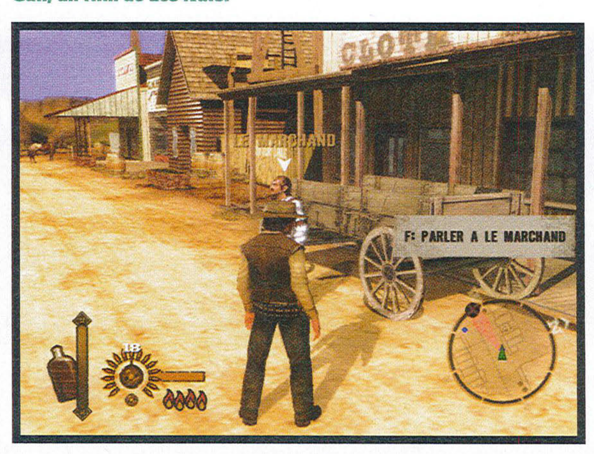


Avec le succès systématique qu'engendre chaque nouvel épisode de GTA, il était normal de voir les autres éditeurs tenter leur chance dans le même créneau. Après le décevant « GTA dans l'espaaace » (Scrapland chez Nobilis), voici que nous arrive un « GTA au Far-West », sobrement baptisé Gun. Bénéficiant d'un scénario soigné, le titre d'Activision nous conte l'histoire mouvementée de Colton, cow-boy bien nommé à la recherche de son passé et d'un mystérieux artefact sur lequel à peu près tout le monde essaie de mettre la main, de manière pas toujours très subtile. Car autant le préciser d'entrée de jeu pour le fan-club de Famille de France, Gun ne fait pas dans l'élégance et abuse avec délectation d'une violence visuelle assez soutenue. On est loin du western gentleman à la John Wayne et plus proche de l'univers de Tarantino. Ça torture, ça bute, ça coupe des têtes avec la délicatesse d'un boucher-charcutier, ça massacre allègrement des tribus entières d'Indiens en sifflotant, ça arrache des dents à la grosse pince, bref c'est frais et rigolo comme une journée à l'abattoir.

Wanted : graphistes

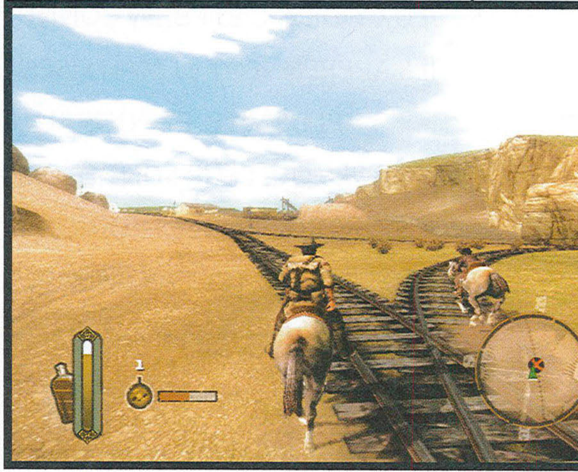
En revanche, je préfère vous prévenir tout de suite : c'est laid. Vraiment vilain. Je veux bien soutenir le trash, mais pas quand l'épidémie s'étend aux graphismes. Vraisemblablement porté en quatrième vitesse d'une version Xbox déjà pas très jolie, les qualités esthétiques de Gun se résument le plus souvent à une bouillie de pixels baveux, quelle que soit la résolution.
Les personnages n'échappent pas à la règle et j'en viendrais presque à croire que, pour déconner, les producteurs ont imposé à leurs artistes une palette de couleurs improbables pour modéliser les héros du jeu. Mais tentons de faire l'impasse sur cette faiblesse pour nous concentrer sur le gameplay. Jeu de tir classique à la troisième personne, Gun déroule une trame principale plutôt bien ficelée agrémentée de quelques objectifs annexes. L'intérêt premier de ces derniers est de récolter des bonus pour son perso et d'amasser de la thune pour s'offrir

Gun, un film de Les Nuls.





« Allons vite nous restaurer dans une booooooonne auberge. »



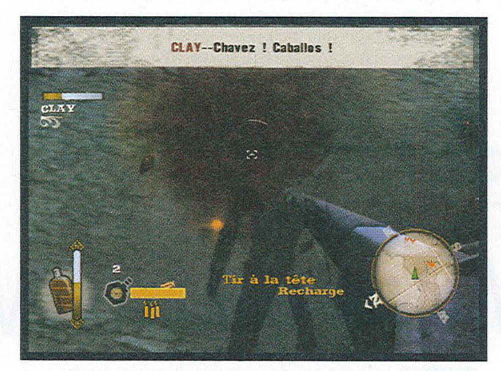
un attirail de destruction massive de plus en plus conséquent. Malheureusement, dans tous les cas, la répétitivité des missions se fait rapidement sentir et, loin d'approcher la variété de son modèle estampillé Rockstar, Gun sombre tristement dans les travers du déjà vu.

Il était plusieurs fois dans l'Ouest

Qu'il s'agisse d'attaquer un train, de décimer une armée d'hostiles renégats ou de protéger un pote un peu boulet, on reste toujours dans le même trip : tuer tout ce beau monde, et le plus vite possible. De temps en temps, un adversaire plus coriace viendra se dresser en travers de notre route pour pimenter un peu l'action, mais ces « boss » ne présentent pas de réel défi si on a la patience d'alterner savamment entre feu nourri et regonflage de barre de vie. Outre les différentes pétoires mises à sa disposition, Colton manie également la lame, pratique pour taillader un gros Z sur la poitrine de ses ennemis. Ou un truc dans le genre. Et quand il est vraiment énervé, notre héros peut se plonger en mode « bullet time » et ralentir le temps pour viser avec une plus grande précision. C'est original, tiens. Enfin, pour les longs trajets, Colton pourra toujours piquer un canasson et le chevaucher fièrement jusqu'à destination. Même si elle ne s'avère pas terriblement maniable, la bestiole offrira aussi un avantage sensible qu'il sera bon d'utiliser dans les combats si vous ne voulez pas vous retrouver à cavaler comme un idiot en tentant d'éviter les balles qui ne manqueront pas de venir vous caresser la peau.

Apache ou ça casse

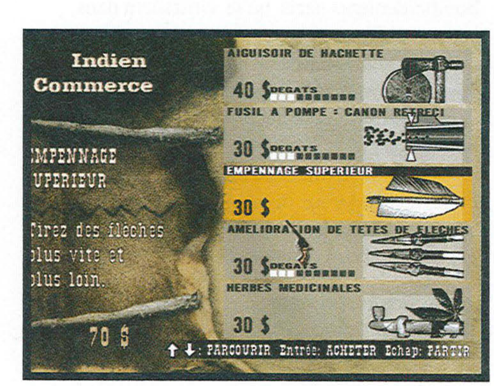
Gun aurait pu être un grand titre. Le sujet est traité avec une maturité qui fait plaisir, notamment quand les derniers souvenirs de western vidéoludique remontent à une histoire grotesque de cow-boy qui passait son temps à faire bouffer des carottes à son destrier. C'était sans compter sur



Le headshot faisait déjà recette au XIXe siècle.

Un peu de technique

Que vous disposiez de la config mini recommandée ou d'une grosse machine de tueur, le résultat sera le même. En 1280x1024, le jeu a le même look qu'en 800x600 et même dans cette dernière résolution, vous n'échapperez pas aux ralentissements intempestifs. Reste à espérer qu'un patch viendra mettre un peu d'ordre dans tout cela.



En amassant de l'or, on peut s'offrir de l'artillerie qui fait mal. Un facteur à ne pas négliger pour venir plus rapidement à bout des « boss ».

l'amateurisme qui plombe la réalisation. J'ai déjà insisté sur la pauvreté graphique, je vais me permettre d'en rajouter une couche en précisant que même en étant moche, Gun souffre de ralentissements particulièrement pénibles. Surtout dans les séquences qui impliquent un grand nombre de belligérants. Il devient alors extrêmement difficile de viser sans s'arracher les cheveux parce que le moteur 3D suffoque. Sans compter la durée de vie ridiculement courte, les bugs graphiques qui foisonnent, les phases de jeu répétitives, les missions alternatives pas franchement folichonnes et la quantité invraisemblable de cinématiques qui suscitent sur la fin un début d'indigestion. Si j'étais à votre place, c'est-à-dire si j'avais à sortir la CB pour avoir des jeux, j'attendrais un peu que le titre passe en « budget ». Ce qui, à mon avis, ne saurait tarder.

Faskil

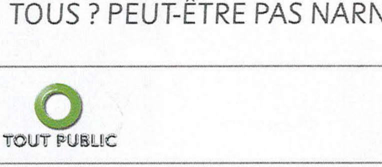
En Deux Mots

Surfant sur la vague GTA, Activision nous offre sa version « cow-boy » du genre. Une bonne idée, servie par un scénario qui tient la route. Gun ne parvient pourtant pas à susciter l'excitation très longtemps. Une réalisation très discutable et des graphismes qui ne le sont pas moins, couplés à une durée de vie scandaleusement courte, tout cela le cantonne à une note tout juste dans la moyenne. Dommage.

- + Background mature et soigné
- + Fun à petites doses
- − Ralentissements
- − Moche
- − Beaucoup trop de cinématiques
- − Court et répétitif

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

LES ENFANTS ÉCRASENT LEURS VIEUX GAMERS DE PARENTS AUX JEUX VIDÉO, C'EST BIEN CONNU : ILS APPRENNENT ET MAÎTRISENT PLUS VITE. ET POURTANT, LES TITRES QUI LEUR SONT DÉDIÉS SONT TROP FACILES POUR EUX. TOUS ? PEUT-ÊTRE PAS NARNIA...



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Buena Vista Games
DÉVELOPPEUR Traveller's Tale/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Avec les pièces récupérées un peu partout, on pourra acheter des coups spéciaux comme cette griffe du lion.

Un peu de technique

Narnia offre tout le confort qu'un PC moderne est en droit d'espérer, malgré une fausse conversion « clavier-souris » inutilisable. La configuration minimale semble honnête, si l'on compte 512 Mo de Ram, ce que tout le monde devrait déjà posséder.



The Chronicles of Narnia

ACTION POUR ENFANTS PRÉCOCES

The Lion, the Witch and the Wardrobe

Petit rappel de ce qu'est Narnia, au cas où vous auriez échappé au battage médiatique de Disney. Cet univers fantastique a été inventé par C.S. Lewis, un pote de Tolkien qui a suivi la même voie que lui avec un succès moindre. En France, tout du moins. Le jeu reprend l'histoire du film selon un procédé qui ressemble fort à celui utilisé pour la conversion du Retour du Roi en Beat'em All (voir Joy n°154). Chaque niveau est donc introduit par un extrait cinématique, ce qui nous révèle le scénario de Narnia encore plus efficacement qu'un critique de Télérama. Cela dit, les mises en scène rendent plutôt bien et on entre vite dans la peau des quatre jeunes héros alors qu'ils échappent aux bombardements nazis, qu'ils s'installent dans la maison d'un étrange professeur, ou qu'ils découvrent un monde magique figé dans un hiver éternel. Le gameplay est varié, entre combat et interaction avec le décor, et chacun des gosses possède sa spécialité. Edmund est plutôt acrobate tandis que Susan maîtrise les attaques à distance. Peter, le grand frère, bourrine à l'épée pendant que la petite Lucy se faufile partout. Et je ne vous parle pas des combos à deux persos.

Un jeu éducatif !

Expliquons plutôt les défauts de ce jeu. Rien à voir avec les graphismes, qui sont tout à fait honorables pour une conversion console. La réalisation générale est d'ailleurs très bonne, sauf pour les contrôles : oubliez clavier et souris, il vous faudra un paddle, voire plus si vous tentez l'aventure à deux. Et ça ne serait pas un mal, puisque lorsque vous dirigez l'un des enfants, les trois autres ne vous aident pas beaucoup. L'I.A. semble quasiment inexistante... Mais ce n'est pas bien grave dans la plupart des niveaux, relativement agréables à jouer. Le vrai problème, ce sont les 30 % de gameplay absolument insupportable qui vous tombent dessus régulièrement par morceaux indigestes. Le premier Boss, par exemple. Ou le passage durant lequel il faut déjouer sans cesse, et en temps limité, trois événements simultanés. Raté, raté, perdu, recommencez ! C'est duuuuuur !! Et même pas d'une difficulté exaltante. Plutôt le genre frustrant et rageant. Si votre fils vous passe le pad avec un regard implorant votre aide, il y a des chances que vous vous humiliez devant lui, tout en lui apprenant un tas de nouveaux gros mots dans le processus. Éducatif, je vous dis.

Fumble



Quelques séquences de « ride » agrémentent joliment les niveaux pleins de baston.

En Deux Mots

PLUTÔT SYMPATHIQUE AU PREMIER ABORD, NARNIA INFLIGE DES PASSAGES D'UNE DIFFICULTÉ HALLUCINANTE. UN BON TEST POUR SAVOIR SI VOS ENFANTS SONT POLIOS OU PAS, MAIS REFUSEZ POLIMENT DE LES AIDER.

+ Action bien mise en scène
+ Graphisme très sympa
- Parfois incroyablement difficile
- Très court

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

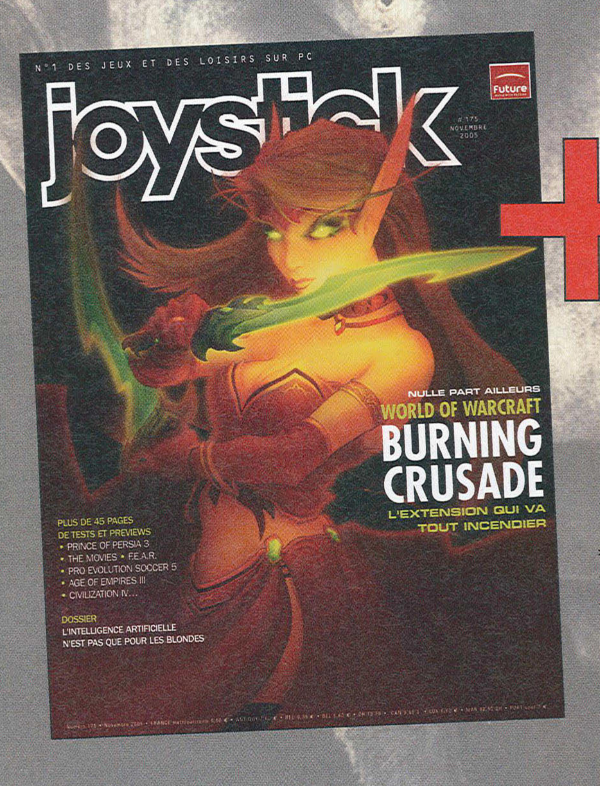
ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

JOYSTICK (1 an/11 n°) 71,50 €*

+ Le jeu PRINCE OF PERSIA®, les deux Royaumes™ (version PC) 49,99 €**

Total ~~121,49 €*~~

POUR VOUS SEULEMENT



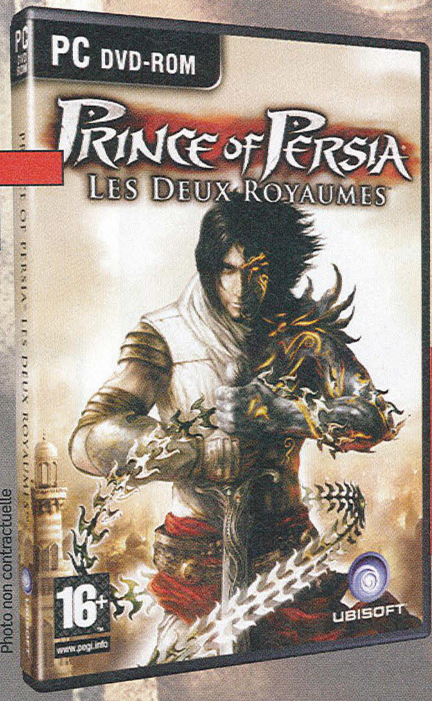


Photo non contractuelle

65€

43% de réduction

PRINCE OF PERSIA®
les Deux Royaumes™



LE PRINCE DE PERSE EST DE RETOUR À BABYLONE avec la femme qu'il aime, l'Impératrice du Temps Kaileena. Mais il découvre son royaume dévasté par une guerre et Kaileena est tuée sous ses yeux. La mort de l'impératrice libère les Sables du Temps. Livré à lui-même dans une ville désormais hostile, pourchassé tel un fugitif, le Prince découvrira que ses précédents combats ont donné naissance au maléfique Dark Prince, qui prend peu à peu possession de son âme.





BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ77

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : JOYSTICK Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI**, je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an - 11 n° et je choisis la version CD ❑ ou DVD ❑
+ le jeu **PRINCE OF PERSIA®, les Deux Royaumes™** (version PC) au prix de **65€** seulement au lieu de 121,49 €*
soit 43 % de réduction !

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France
❑ Je régle par carte bancaire : N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme |_|_|_|

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr
Nom* :
Prénom* :
Société :
Adresse* :
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* :
Adresse email :
Tél :
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|
(*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/05) et LE JEU **PRINCE OF PERSIA®**, les Deux Royaumes™ (version PC) au prix de 49,99€(+ 2€ de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/01/2006.Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92)ou par email : abofuture@dipinfo.fr. **Délai de livraison de 8 à 10 semaines après réception de votre règlement**. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑. ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.



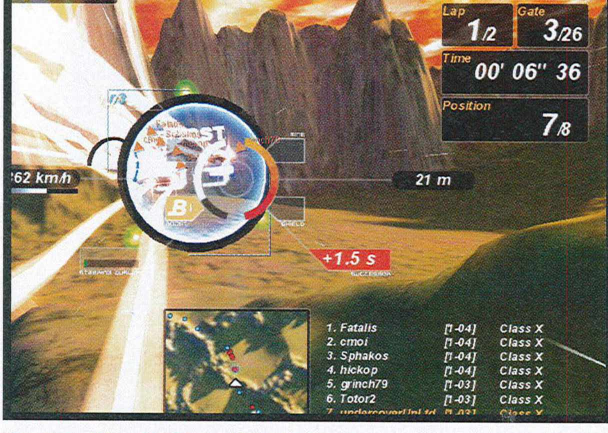
Astronoid

PARIS - GANYMÈDE



TOUT PUBLIC
INTERNET 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Aleph0
DÉVELOPPEUR Aleph0/France
TEXTE ET VOIX en français



Pour pinailler, je dirais que l'interface est informative, mais un peu lourde.

ASTRONOID ARRIVE ENFIN ! QUOI, VOUS NE VOUS SOUVENEZ PAS ? ON EN A PARLÉ IL Y A PFFFOUU... LONGTEMPS. ALEPH0 A BIEN BOSSÉ DEPUIS, LA BÊTA DE CE JEU DE COURSE MULTIJOUEUR TOUCHE À SON TERME. ET DONC ÇA DONNE QUOI ?

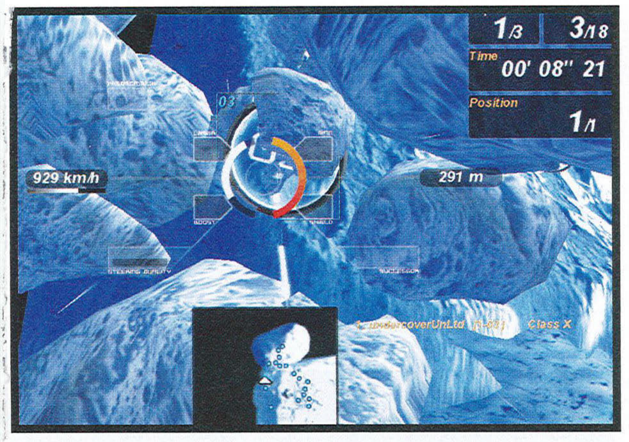


Dans les descentes, coupez l'anti-gravité pour gagner de la vitesse.

Cling ! Un anneau de passé. Le suivant se trouve non loin sur ma gauche, comme me l'indique le parcours lumineux. Je fais gaffe à mon mouvement de souris, je m'aligne, cling ! Et j'en profite pour déclencher un boost de quelques secondes. Une montagne s'élève devant mon vaisseau, virage à droite, je monte et je m'engouffre dans un canyon. Cling ! Je traverse l'anneau numéro 19 et je fonce. Me voilà dans la plaine, je vois la ligne d'arrivée... Premier !
Oui bon, c'était une course en solo sur un circuit de débutant, mais qu'importe, les points de renommée gagnés me permettent de passer au stade amateur... si je décide d'acheter la licence de ce jeu de course spatial. Adieu, les petits circuits d'essai gratuits et les vaisseaux arthritiques ! 8 euros pour quelques parcours de plus et le droit de concourir contre des joueurs un peu plus sérieux. Je pourrais aussi me payer une licence complète pour 25 euros et découvrir toutes les planètes, toutes les courses, tous les modes de jeux...



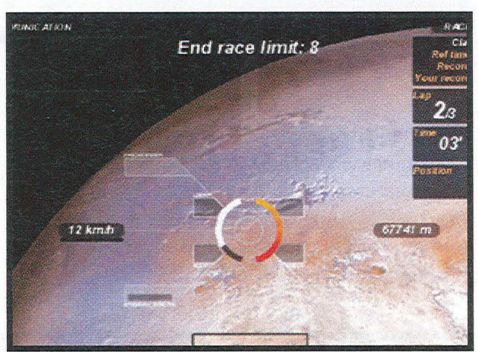
Mais est-ce que j'en ai vraiment envie ? Ça me semble un peu mou, non ? C'est lent, facile... Oups, autant pour moi, c'est parce que je suis nul. Une fois le gameplay bien en main, les courses à la Wipeout d'Astronoid scotchent carrément au fauteuil.
À haut niveau, vous pourrez par exemple passer votre permis Spatiofoil, afin d'accéder aux vaisseaux qui n'utilisent pas la technologie d'anti-gravité classique. Au lieu de tourner bêtement comme un camion (et déraper à la moindre brusquerie), votre engin pivotera sur lui-même pour prendre les virages. Avec beaucoup d'entraînement et une parfaite maîtrise du circuit, on obtient une navigation de première qualité. Allez donc jeter un coup d'œil aux vidéos que Tbf a mis sur le CD/DVD, histoire d'admirer comment joue un vrai pilote. Je serais bien incapable d'en faire autant !
À l'instar de Trackmania, Astronoid devrait passionner les fous du chrono et de la courbe parfaite.



Qui est le malin qui a placé l'anneau juste derrière l'astéroïde hein ?

Un peu de technique

Quel PC ne fera pas tourner le moteur 3D Nebula Device, de Radeon Labs, utilisé auparavant pour le jeu Project Nomad (fin 2002) ? Tout devrait bien se passer. En revanche, il faut savoir que l'installation de l'application Java est indispensable. Tout comme une connexion internet. Le code réseau fonctionne en grande partie sur le principe du Peer to Peer, ce qui est assez étonnant, et le résultat est excellent. Seuls les possesseurs de 56k se plaindront de lag lorsque plus de cinq joueurs sont en course. Les autres resteront peinards !



La carte de jeu est limitée en surface au sol, mais rien ne vous empêche de tenter un petit tour dans l'espace si la course vous ennuie...

Chaud devant !

En revanche, point de customisation ici. Pas encore tout du moins, allez savoir ce que Aleph0 nous pondra plus tard (voir encadré). En attendant, il est vrai que vous aurez peut-être vite fait le tour des circuits proposés (si je puis dire...). Heureusement, plusieurs modes permettent de se défouler un peu. Alors qu'en compet' normale, les différentes portes du trajet vous offrent parfois un boost en bonus, en mode KillKill, elles fourniront aussi armes et boucliers, histoire de gagner la première place à grands coups de laser. Les mines s'avèrent d'ailleurs un peu trop sensibles et quasiment impossible à éviter ! O.K., c'est un peu le bazar, surtout que le terrain de jeu reste totalement libre. Mais ça ne peut pas être pire que dans le mode Frag'n'Pass, qui oblige un joueur à en tuer au moins un autre avant de pouvoir passer un des anneaux du circuit ! Bonjour la baston générale. Pour peu que l'action se déroule dans un champ d'astéroïdes et vous vous refaites Star Wars peinard chez vous.

Pas de fioritures

Astronoid possède donc largement de quoi intéresser une grosse communauté de Luke Skywalker-wanabe. Attention cependant, le gameplay demande du sérieux et du « skill ». Tout se joue au clavier/souris, et subtilement s'il vous plaît. Les contrôles s'avèrent réellement très déroutants au départ et demandent un sacré temps d'adaptation. Mais pour peu que vous n'ayez pas deux mains gauches, il n'y a pas de raison de baisser les bras ! Ensuite vient la mémorisation de tous les circuits. C'est du boulot, certes. Comme pour toute compétition, non ? Franchement, un peu de courage : Astronoid, c'est aussi pour vous... Graphiquement, il faut faire abstraction des décors pauvres : vous ne voyez rien d'autre que le ciel et le sol accidenté de la planète. En même temps, on reste tellement concentré sur les anneaux qu'on ne remarque le terrain autour que lorsqu'on se le prend dans le nez. Ce qui, dans mon cas, arrive assez souvent. À part ça, le jeu tourne bien et la prise en main est très claire et complète. Tout ce qu'il faut pour s'entraîner dans le calme et la sérénité de l'espace. Pensez juste à investir dans une excellente souris.

Fumble

Et un jour, le progaming...

Le jeu est en place ? Bien. Maintenant il faut envisager le futur. Deux ou trois circuits supplémentaires par mois, déjà ? C'est prévu. Peut-être la possibilité de créer ses propres tracés, si le problème lié à la sécurité des échanges de fichiers en P2P est surmonté. Sûrement un mode de jeu en équipe, pour s'organiser des matchs de foot géant. Mais ce à quoi Aleph0 pense surtout, c'est un système de customisation totale des vaisseaux, à l'aide de composants : turbine, moteur, armes, etc. Une idée complexe à mettre en place et à équilibrer, donc ce n'est pas pour tout de suite, mais tout cela montre bien qu'Astronoid ne sera pas abandonné par ses parents juste après la naissance.

TIPS TECHNIQUE

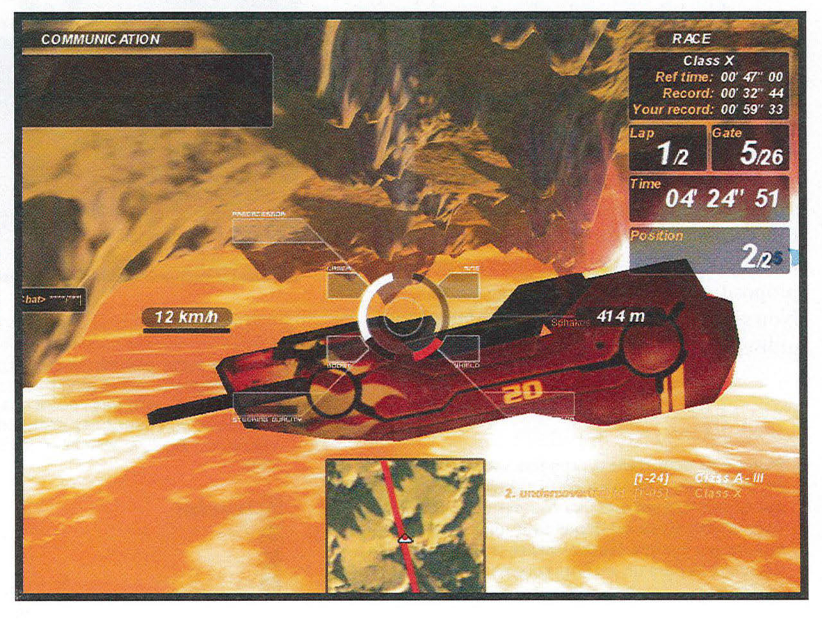
Astronoid est disponible sur le site officiel d'Aleph0 (www.astronoid.net), sur le site Telechargement.fr (qui s'occupe des achats de licence) et sur notre CD/DVD. Enjoy.

En Deux Mots

De l'aveu des développeurs, un jeu de course spatial multijoueur online qui se joue à la souris, ça peut en rebuter plus d'un (notamment chez les éditeurs). J'avoue qu'Astronoid ne semble pas super grand public au premier abord, mais il donne carrément envie de devenir un hardcore game, un vrai. Une petite course, vite fait ?

- \+ Rapide !
- \+ Communautaire
- \+ Immersif
- \+ Pas cher
- − Décors vides
- − Pas pour les mauviettes

Note	
7	Technique
6	Artistique
7	Intérêt



Grace au système P2P, le réseau gère même les collisions très précisément.


Essayez d'imaginer les bruitages : « Argh ! Grrrr ! *tousse*tousse* ». Insupportable.

IL PARAÎT QUE LE RIDICULE NE TUE PAS. C'EST UNE CHANCE POUR LES DÉVELOPPEURS DE CE DIPLOMACY ÉLECTRONIQUE, QUI DEVRAIENT DONC EN PRINCIPE SURVIVRE À LEUR ÉPOUVANTABLE SUICIDE COLLECTIF.

Au moins, l'écran de création des profils m'aura bien faire rire.



Diplomacy

OXYMORE

Dans Diplomacy, un classique des jeux de plateau vieux de 45 ans, chaque participant commande une des grandes nations d'Europe au début du XXe siècle. Les règles étant très simples, on peut rapidement se lancer dans ce qui fait tout l'intérêt du jeu : monter des alliances contre d'autres joueurs, négocier âprement, orienter les choix de ses amis dans le sens qui nous arrange, se faire poignarder dans le dos. Évidemment, adapter sur ordinateur un jeu de stratégie entièrement basé sur le bluff et la manipulation n'est pas une mince affaire… Mais en plus c'est Paradox Interactive qui s'en charge, les spécialistes du « vite fait - mal fait » et des I.A. ratées, donc il ne fallait pas s'attendre à un miracle. Sans surprise, la partie solo contre l'ordinateur est une parodie de Diplomacy. L'I.A. sait déplacer les pièces, mais elle joue sans vision d'ensemble et se laisse grignoter en n'opposant qu'une résistance symbolique. Pire : alors que le cœur du jeu repose sur la négociation, elle ne peut s'exprimer que par des grognements ridicules et des grimaces de fureur quand vos armées franchissent ses frontières. C'est pathétique.

Grrr ! Grrrrrr !

L'I.A. étant bien sûr incapable de lire ou écrire un message, Paradox n'a pas inclus de communication par texte dans leur titre. Mais du coup, il n'y en a pas non plus en multijoueur, entre humains ! Si vous souhaitez vous allier à la Russie pour une attaque surprise contre la Turquie et qu'en échange vous proposez votre soutien contre l'Allemagne, il est impossible de le demander discrètement : vous devez l'annoncer publiquement sur le canal général, où tout le monde peut vous lire ! Au secours, c'est pas possible d'être bête à ce point, je viens d'attraper le cancer du cerveau…
Le seul moyen de communication secrète consiste en une interface graphique permettant de suggérer à l'autre ce qu'il doit jouer au prochain tour. Votre interlocuteur doit alors deviner vos intentions, puis répondre par une contre-proposition passant par la même interface.
Non seulement c'est extrêmement fastidieux à utiliser, mais en plus c'est horriblement limité : impossible d'exprimer clairement ses demandes, de planifier une action ultérieure ou d'aborder des questions complexes. Alors que la diplomatie est supposée être une affaire de finesse et de nuances subtiles, Paradox nous propose une pantomime grotesque entre sourds-muets illettrés…

Atomic

Un peu de technique

Plombé de bugs dans la première version du commerce, Diplomacy a maintenant bénéficié de deux patches qui lui permettent enfin de tourner correctement. Un code d'activation est cependant nécessaire pour les télécharger sur une section cachée du forum des développeurs. Vendre un jeu honteusement bâclé puis limiter l'accès aux patches, quelle idée de génie !

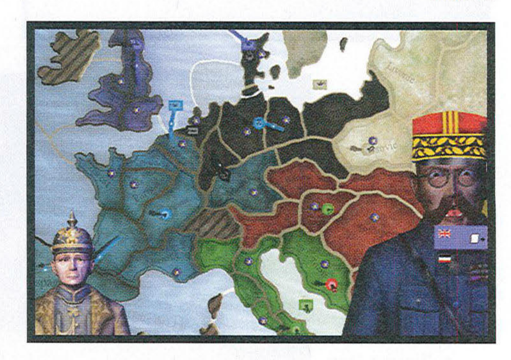






CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Paradox Interactive
DÉVELOPPEUR Paradox Interactive/Suède
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AUCUNE


Ma première partie, contre l'I.A. au niveau le plus difficile : victoire 20 à 8…



En Deux Mots

PARADOX VIENT D'INVENTER LA DIPLOMATIE POUR AUTISTES : VOUS DEVEZ INFLUENCER LES AUTRES JOUEURS POUR GAGNER, MAIS VOUS NE POUVEZ PAS COMMUNIQUER AVEC EUX… ACHETEZ PLUTÔT LE JEU DE PLATEAU.

- \+ La musique
- − Aucune diplomatie
- − Interface Paradox™
- − I.A. Paradox™

TECHNIQUE	2
ARTISTIQUE	2
INTÉRÊT	2

ABONNEZ-VOUS ! à joystick

2 ans, 22 numéros

pour vous **69 €** seulement au lieu de 143 €

soit plus de **50 %** de réduction

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
176 DÉCEMBRE 2005
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
RÉSURRECTION D'UNE SÉRIE LÉGENDAIRE
DERNIER ARRIVAGE DE TESTS AVANT DE REMPLIR LA HOTTE
NEED FOR SPEED MOST WANTED
CALL OF DUTY 2
THE MOVIES
QUAKE IV
UFO AFTERSHOCK
KING KONG
LEGION ARENA

1 an de lecture gratuite !

BULLETIN D'ABONNEMENT

PM77

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19



❑ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **69 €*** au lieu de 143 € **soit plus de 50 % de réduction**

Je choisis la version ❑ **CD ou** ❑ **DVD**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Carte bleue n° ________________

Expire le : ____ ____ (validité minimale : 2 mois) Cryptogramme : ___

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Pour mieux vous connaitre, merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box ❑ X-Box 360 ❑ DS-Nitendo. De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement, merci de compléter les informations ci-dessous : ❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom* : ....

Prénom* : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : ______

Ville* : ....

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ....

Téléphone : __ __ __ __ __

(*) champs obligatoires

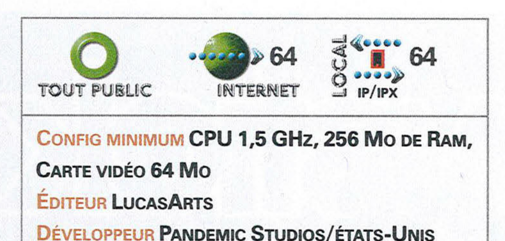
* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05 hors n° double & spéciaux).Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/2006, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 Fax 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Star Wars Battlefront 2

BATTLEFIELD DU PAUVRE



La principale qualité des Jedi est de sautiller partout.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR LucasArts
DÉVELOPPEUR Pandemic Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Heureusement, les combats ne se déroulent pas tous dans un couloir...

JEU STAR WARS LE PLUS VENDU DE TOUS LES TEMPS, BATTLEFRONT ÉTAIT AU SHOOT SUR PC CE QUE LE BIG MAC EST À LA GASTRONOMIE. BATTLEFRONT 2 VOUDRAIT BIEN CORRIGER LE TIR, MAIS EN A-T-IL SEULEMENT LES MOYENS ?



Franchement, en 2005, ça pouvait pas être un peu plus joli ?

Il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine, mais que finalement à force on commence à connaître, le sympathique chancelier Palpatine était confronté à de sévères problèmes d'incivilité dans ses banlieues. En principe, les chevaliers Jedi auraient dû rétablir l'ordre : cette antique secte d'aristocrates dirigée par un gnome verdâtre était précisément là pour ça. Mais, constatant leur totale incapacité à maîtriser la situation, l'honorable Palpatine dut se rendre à l'évidence : dans cette République, si on veut que les choses se fassent, il faut s'occuper de tout soi-même. Retroussant ses augustes manches, il créa alors la 501e division de clones, dont les troupes de choc allaient montrer à l'univers que ce ne sont pas des droïdes mal animés qui font la loi, non mais, des fois. Et vous faites partie de cette armée d'élite. On va donc vous balader dans toute la galaxie, vous et vos frères de cuve, pour ramener la paix en tuant tout ce qui vous résiste. Les Jedi interviendront, une fois la bataille pratiquement gagnée, pour tenter de se faire mousser et prétendre qu'ils servent encore à quelque chose. L'ombrageux Maître Yoda, leur sinistre gourou, essayera même de barrer la route au noble Palpatine lorsque celui-ci se lancera dans une nécessaire réforme des institutions de la République. Encore une fois ce sera à vous de régler le problème et d'éliminer ces reliques du passé dans une sorte de nuit des longs couteaux laser qui permettra enfin au talentueux Vador, ministre de l'Intérieur, de démontrer la supériorité de ses arguments politiques.

La puissance du Côté Obscur

En revanche quand la Playstation 2 nous impose ses arguments techniques, on reste dubitatif. Destiné à inonder le marché en même temps que le DVD officiel de l'Épisode III, Star Wars : Battlefront 2 est un exemple typique de produit multiplateforme dont le portage est ridicule sur PC. C'est vraiment dommage, parce que le jeu ne manque pas de bonnes idées. Si seulement LucasArts lui avait donné les moyens qu'il méritait… Elle est loin, l'époque des X-Wing et Jedi Knight, quand les jeux estampillés Star Wars étaient sur nos machines des références en terme de graphisme et de gameplay. Développé hâtivement et sur tous



Sans prétention, les combats dans l'espace sont finalement les plus réussis.

les formats à la fois, Battlefront 2 est une insulte visuelle. Ah ça, entre les menus en 800*600, les cinématiques floues et les textures qui écorchent la rétine, on en prend plein les yeux : c'est la première fois que je passe la facture de mon ophtalmo en note de frais. En fait, ce titre est prévu pour les myopes et les écrans télé basse résolution, pas pour un moniteur 17". Mais si ce n'était que les graphismes… En mode solo, la campagne est gâchée par la pitoyable I.A. des bots et par l'équilibrage foiré de la difficulté. Au niveau normal, en prenant le troufion de base et en fonçant au milieu de la mêlée, il m'est arrivé de dessouder 75 droïdes d'affilée et de finir la mission sans me faire tuer une seule fois. Alors qu'au niveau de difficulté supérieur, la mission est inévitablement un échec au bout de trois minutes parce que les coéquipiers qui font semblant de se battre à côté de moi ont épuisé notre réserve collective de renforts.

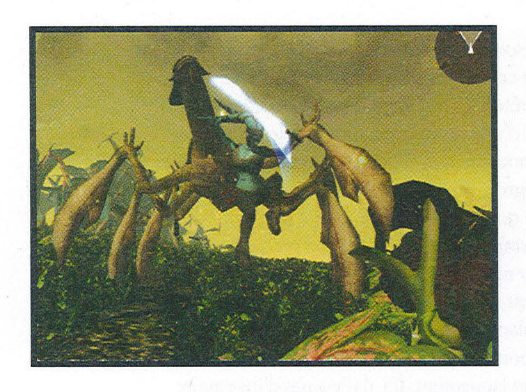
Au secours Obiwan Kenobi…

Le constat est tout aussi décevant en multijoueur. Pour commencer, malgré les millions de boîtes vendues, il n'existe qu'une poignée de serveurs Battlefront 2. Les connexions transatlantiques étant ce qu'elles sont, le netcode préhistorique ne permet pas de s'affranchir du lag omniprésent. À moins que ce ne soit le serveur qui rame ? Même en LAN, on galère parce que la maniabilité du jeu rappelle les FPS d'avant la souris. En effet, gamepad oblige, on ne vise pas avec le curseur, non, non : on le place à côté de l'ennemi, on ajuste en courant latéralement et on tire quand il passe sous le viseur. Aucune impression de puissance dans les armes, on se contente d'arroser au pistolet à eau en galopant dans tous les sens. Les déplacements sont d'ailleurs très mauvais (on avance plus vite en faisant des roulades qu'en sprintant, s'accroupir permet de se baisser d'environ cinq centimètres…), ce qui devient très frustrant lorsque l'on a la « chance » de jouer un Jedi : entre la caméra extérieure et les moulinets de sabre incontrôlables, c'est la confusion totale. C'est sympa à regarder, mais pas à jouer. Et bien sûr, les maps sont minuscules. Du coup, quand 30 personnes se battent dans le même couloir et qu'on ne peut pas viser, le résultat c'est le spam à la grenade : si je tartine tout à l'explosif, je vais fatalement toucher quelqu'un… C'est nul. Et c'est d'autant plus regrettable que les batailles spatiales, humblement présentées par les développeurs comme un petit bonus sympa, s'avèrent finalement le mode de jeu le plus original et innovant : des tas de chasseurs et de bombardiers à piloter, des navettes d'assaut, les opérateurs des batteries de DCA qui se font flinguer dans leurs fauteuils par les Stormtroopers infiltrés par les hangars… Avec une maniabilité adaptée aux contrôleurs PC, Battlefront 2 aurait fait oublier ses déplorables graphismes. Hélas, la prise en main à la souris est un tel calvaire qu'on préférera attendre le suivant.

Atomic

Un peu de technique

Fonctionne très bien sur XBox. Si vous avez un vieux PC poussif et que vous cherchez un FPS grand public, regardez plutôt du côté de Battlefield 1942 et de ses mods.





La moitié des maps sont des reprises du premier, mais il y a aussi beaucoup de nouveautés.



Très anecdotiques, les véhicules n'apportent pas grand-chose.

En Deux Mots

Un réel effort d'innovation de la part de Pandemic, anéanti par les limitations des consoles. Un titre qui mérite une place dans la collection d'un fan de Star Wars, mais pas dans celle d'un joueur PC.

- \+ Les batailles spatiales
- − Maniabilité pourrie
- − Raye le cristallin à coups de canif
- − Difficulté du mode solo mal réglée

3	Technique
3	Artistique
4	Intérêt

DISPONIBLE DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, LE MMORPG CITY OF VILLAINS VIENT COMPLÉTER LES MANQUES DE SON PRÉDÉCESSEUR, CITY OF HEROES. SUPER-MÉCHANTS, SYSTÈME PVP ET GESTION DE BASES SONT AU PROGRAMME. TOUT ÇA SEMBLE FORT ALLÉCHANT, MAIS QU'EN EST-IL RÉELLEMENT ?

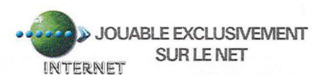
Entre les membres du groupe et les pets des Masterminds, gérer un combat sur le seuil d'une porte devient aussi difficile que monter dans le métro aux heures de pointe.



City of Villains

WHO'S BAD ?





CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR Cryptic Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

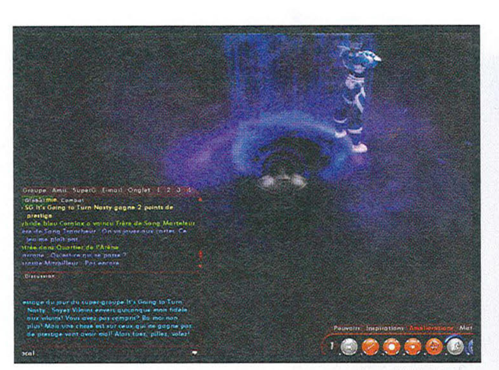


Même pas mal ! Bande de cafards, j'aurai votre peau.

Vous en avez marre d'être un héros ? De sauver des boulets qui se mettent toujours dans la mouise, de répandre la bonne parole et d'être irréprochable ? Alors, n'hésitez plus une seconde : quittez Paragon City, ville des super-gentils pour venir sur l'île Clémence, repaire du mal. City of Villains accueille la lie de l'humanité, mais autant vous prévenir tout de suite, l'univers reste assez gentillet. Un braquage de banque par-ci, un enlèvement par-là, niveau mauvaises actions il n'y a pas de quoi puiser dans ses instincts les plus pervers. Pour un titre qui vise un public averti, une ambiance plus malsaine aurait été la bienvenue. Se balader dans la rue prouve à quel point il est difficile de se considérer comme un véritable partisan du mal, surtout face à la réaction des PNJ (Personnages Non Joueurs). Ces derniers se retournent contre vous lorsque vous attaquez un flic qui s'apprête à les arrêter ! De même, quand vous passez à côté d'une racaille qui aborde une pauvre jeune fille innocente, votre présence suffit à empêcher l'agression. Un super-héros n'aurait pas mieux agi, ce qui est totalement paradoxal.
Du coup, hormis lors de missions bien précises, la notion de « mal » reste assez vague.
Heureusement, ces quelques détails sont vite oubliés pour laisser place au plaisir. À l'instar de son homologue bourré de super-héros, City of Villains se prend en main facilement. Ici, il n'y a pas d'inventaire à gérer, d'objets pour équiper son personnage et autres. En gagnant de l'expérience, votre avatar évolue en acquérant de nouveaux pouvoirs et la possibilité de les améliorer selon vos désirs (plus de dégâts, meilleure portée…). Un peu de solo afin de découvrir l'environnement et de vous habituer aux diverses compétences ? Si vous avez une demi-heure à tuer, aucun problème. Une petite mission vite faite sur le gaz, c'est possible. Ceux qui souhaitent



Il est vraiment possible de faire tout et n'importe quoi en guise de déco pour sa base.



Chaque zone dispose de ces portails bleus qui mènent vers votre QG. Je sais, ça donne pas confiance.

s'investir davantage n'ont pas d'inquiétudes à avoir puisque ces missions, qui peuvent être considérées comme de simples amuse-gueule, ne représentent que la partie visible de l'iceberg.

Super-Architecte

La création de bases secrètes est la grande nouveauté apportée par CoV et propose un véritable challenge pour les joueurs assidus. Tout leader d'une guilde (ou Super-Groupe pour employer le terme propre à la série des City of) peut construire entièrement un quartier général. Celui-ci est accessible sous forme d'instance par le biais d'un portail bleu placé à des endroits précis sur la map. Une fois à l'intérieur, il est possible d'interagir sur son contenu : modifier la hauteur des murs, des salles, des couloirs et ajouter de la déco. Bref, le choix proposé par l'éditeur de base est assez hallucinant. Mais tout cela a un prix, compté en point de Prestige que vous accumulerez en accomplissant des missions. Si le fait de poser un cadre ou un fauteuil est rapidement envisageable, ce n'est pas le cas pour toutes les pièces et objets. Déjà, de l'énergie (chère) sera nécessaire pour alimenter certaines parties (coûteuses) de votre complexe, comme les tourelles (hors de prix). Le budget final pour défendre correctement vos locaux se révèle exorbitant ! Comme tout le monde ne s'appelle pas Bruce Wayne, seules les grosses guildes avec des joueurs actifs pourront se payer une vraie base. Mais il faut avouer que c'est plutôt motivant. Votre Q.G. n'est pas juste là pour faire joli ou enchaîner des soirées entre potes, il permet aussi de téléporter les membres de la guilde vers des zones spécifiques et, à terme, d'exécuter des raids PvP (joueur contre joueur). Pour cela, votre base doit remplir certaines conditions (nombre de pièce minimum, défenses, etc.). Évidemment, ce n'est pas avec deux pelés au milieu d'un couloir vide qu'il est possible de lancer un assaut. Et pour dire à quel point il reste difficile de profiter de ce contenu, sachez qu'il n'y a eu aucune attaque organisée de cette ampleur sur le serveur français à l'heure où ces lignes sont écrites. Qu'à cela ne tienne, ça n'empêche personne de se mettre sur la tronche joyeusement. Ceux qui n'ont pas peur de filer leur collant peuvent se balader dans des zones spéciales PvP, là où Héros et Vilains s'entretuent. La première, Baie Sanglante, est accessible à partir du niveau 15, ce qui ne demande pas un temps de jeu astronomique pour y accéder. De plus, si vous désirez engager un duel contre un pote de votre faction, il suffit de se rendre dans une arène.

Un leader sympa pourra donner les droits de construction aux joueurs de sa guilde.





Nainquisiteur nettoie les rues de la concurrence pour accéder au pouvoir et rebaptiser la ville : City of Vile Nain. C'est beau de rêver !

Un peu de technique

City of Villains dispose d'effets spéciaux très réussis. Ce qui rend les combats assez spectaculaires. Mais il n'est pas nécessaire de posséder une machine du tonnerre pour en profiter. Comptez tout de même 512 Mo de Ram et un processeur cadencé à 1,8 GHz, surtout si vous jouez tout le temps en groupe.

Des classes qui manquent de classe ?

Il faut avouer que les archétypes de personnages pour les vilains sont très proches de ceux présents dans City of Heroes. Seuls le Rôdeur et le Mastermind s'avèrent vraiment novateurs. Le premier possède des pouvoirs de dissimulation et l'autre contrôle des pets du type robot, ninja ou zombie. Cette classe est particulièrement prisée, et vous n'aurez pas de mal à voir beaucoup de Masterminds dans vos groupes. Bon après ça fait un peu basse-cour et ce n'est pas forcément simple à gérer en combat. Hé les gars ! Vous pouvez virer vos trucs-là, j'arrive plus à cibler l'ennemi.

IT'S ALIVE !

Malgré la déception due à la trop grande ressemblance avec City of Heroes, j'avoue que City of Villains devient assez prenant en groupe, surtout grâce aux quartiers généraux. Si vous disposez déjà de City of Heroes, l'achat de CoV s'avère quasiment indispensable si vous désirez profiter du système de gestion de bases secrètes. Il fallait bien que Cryptic vendent des boîtes, tout de même, non ? Soyons honnêtes : vu que l'abonnement reste commun aux deux jeux, il serait dommage de se priver de ce « Stand Alone ». Surtout que sa facilité d'accès, ses missions rapides et son gameplay simple et efficace font de CoV un MMO assez intéressant pour ceux qui accrochent à l'univers des Comics. Les autres risquent de trouver ça un poil répétitif.

Cyd

En Deux Mots

Malgré le goût de déjà vu que nous laissent les premières heures de jeu, City of Villains finit par devenir assez accrocheur. Le PvP et la gestion des bases sont sans nul doute les deux points indispensables qui redonnent une dynamique à la série. On regrette quand même que le rôle de méchant ne puisse pas être assumé à 100 %. C'est vraiment trop sage pour un univers rempli de super-vilains. Dommage que Cryptic n'ait pas osé aller au bout du concept.

- \+ Les zones PvP
- \+ Les bases
- \+ La classe Mastermind
- − Ambiance pas assez malsaine
- − Des missions un peu répétitives

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT





Certains ennemis donnent assez d'énergie à l'un des deux héros pour qu'il puisse déclencher une attaque dévastatrice. Et spectaculaire.

Les Indestructibles La Terrible Attaque Du Démolisseur

SUPER-ACTION

Quand on a un bon filon, on ne le lâche pas ! Suivant ce précepte éculé, THQ nous propose une suite aux aventures de la famille de super-héros made in Pixar. Nos amis en collant sont donc cette fois confrontés au terrible Démolisseur, un super-méchant pas beau utilisant des machines pour semer le chaos. Au programme, destruction massive de mecha en tout genre. Premier constat pour le moins agréable, la réalisation de qualité impressionne. Le design est parfaitement en accord avec celui du film sorti au cinéma et la 3D propre fait des merveilles.
Un rendu réussi qui s'accompagne d'explosions superbes durant les phases de beat them all.
Oui, car inutile de se mentir, on n'est pas là pour se presser le citron. On tape, on casse et on démolit pour continuer à progresser. Le jeu est ultra bourrin et finalement, ça détend lorsqu'on a envie de passer ses nerfs sur quelque chose. Rassurez-vous, il y a quelques grammes de finesse dans ce monde de brute. En effet, Mr Indestructible et son ami Frostzone, les deux seuls personnages jouables de ce volet, font équipe. Chacun doit utiliser ses pouvoirs à bon escient pour que cette Dream Team complémentaire puisse aller rosser le méchant Démolisseur.

BHOUUU... LE DÉMOLISSEUR VEUT RÉGNER SUR LE MONDE ! ET LE GARS A ÉCHAFAUDÉ UN PLAN MACHIAVÉLIQUE DEPUIS DES ANNÉES POUR PARVENIR À SES FINS... ON EST MAL. À MOINS QUE LA FAMILLE INDESTRUCTIBLE NE TAPE DU POING SUR LA TABLE !



Certains Boss demandent un peu de réflexion. Pas de quoi vous fouler un neurone tout de même. Juste ce qu'il faut pour casser la répétitivité de l'action...



CONFIG MINIMUM **CPU 800 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **THQ**
DÉVELOPPEUR **Heavy Iron Studios/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en français**

La claque qui jette un froid

En solo, le joueur passe de l'un à l'autre à tout moment. Le second héros est alors dirigé par la bécane. C'est pratique, même si son I.A. est loin d'imposer le respect.
En gros, Mr Indestructible est la brute de service et peut presque tout casser à la force de ses poings. Frostzone, quant à lui, possède la capacité de projeter un froid intense. Sachant que certains adversaires ne peuvent être bravés qu'en les gelant d'abord et en les frappant ensuite, on comprend vite à quoi se résument les séquences de réflexion. 1) Taper 2) Geler puis taper. C'est simple et efficace même si la répétitivité de l'action peut rapidement lasser. Heureusement (ou malheureusement ?), ce titre s'avère extrêmement court. Moins de cinq heures suffiront aux plus acharnés pour boucler la petite douzaine de niveaux disponibles. Et les challenges à débloquer une fois la trame principale terminée n'y changeront rien. Il s'agit là d'un jeu court sans la moindre subtilité dans un univers bon enfant. Nos chères têtes blondes apprécieront sans doute. Ils pourront d'ailleurs jouer en coopération. Un joueur incarne Mr Indestructible et son comparse glace les ennemis avec Frostzone pour des actions complémentaires simples, mais agréables à partager. Au final, LILTADD (NdFumble : à tes souhaits) trouve sa place dans la catégorie des mini-jeux ultra bourrins ayant pour objectif de détendre les plus jeunes d'entre nous sans leur prendre le choux. Un produit sympa sans plus, en somme.

Aymeric



Boom Boom et re-Boom ! On explose tout ce qui bouge dans ce volet, et il faut reconnaître que l'on peut y prendre un certain plaisir.

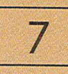
Un peu de technique

Si on se satisfait des quelques réglages disponibles dans les options, j'ai rencontré de graves problèmes lors de l'installation (rebootage au lancement, etc.). Il a fallu réinstaller le jeu sur trois bécanes différentes pour qu'il accepte de fonctionner ! Inquiétant... Enfin, certains ennemis étaient inaccessibles pendant plus de dix minutes. Obligé d'attendre qu'ils se décident à venir dans l'arène pour continuer l'aventure ! À croire que les beta-testeurs n'ont pas vraiment fait leur boulot. À bon entendeur...

En Deux Mots

Si on se place dans la peau d'un jeune adolescent fan des Indestructibles, le plaisir est au rendez-vous, même si l'aventure est des plus courtes. C'est d'autant plus valable à deux, malgré le manque de variété dans l'action. Enfin, ça, c'est si vous passez les gros problèmes techniques durant l'installation (et là c'est carrément la loterie).

+ Rendu séduisant
+ Très sympa à deux
- Problèmes lors de l'installation
- Bourrin et répétitif

4 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Les petites dragées de couleur bleue permettent de déclencher une super-magie pour un temps limité. Décidément, le spam pour le viagra se glisse partout.

Vole, Harry, vole !

Harry Potter et la Coupe de Feu

ACTIONUS AVENTURUS

IL EXISTE PLUSIEURS FAÇONS D'ABORDER LE PHÉNOMÈNE HARRY POTTER : EN DÉVORANT LES EXPLOITS ÉCRITS DU JEUNE MAGICIEN, EN ADMIRANT L'ÉVOLUTION DE LA POITRINE D'HERMIONE AU CINÉMA, OU ENCORE EN SE TAPANT LES JEUX VIDÉO. MAIS TOUTES CES POSSIBILITÉS ONT-ELLES LE MÊME INTÉRÊT ?

Refonte totale du gameplay de la série pour ce nouveau titre Harry Potter sur nos PC. On frise presque le beat'em all avec cette Coupe de Feu offrant des niveaux plein de monstres et de pièges à nos trois héros Harry, Hermione et Ron. Une grande place est laissée à l'ingéniosité du joueur qui devra manipuler une petite liste de sortilèges. Un Wingardium Levrosa soulèvera les obstacles hors du chemin ou permettra de placer des blocs de pierre à des endroits stratégiques (pour l'escalade, par exemple). Un puissant jet d'eau jaillissant de la baguette magique éteindra la plupart des feux et Herbivicus se révélera très utile pour l'épanouissement des champs de cannabis qui font la richesse de l'école de Poudlard (je confonds peut-être).

Un truc à trois ?

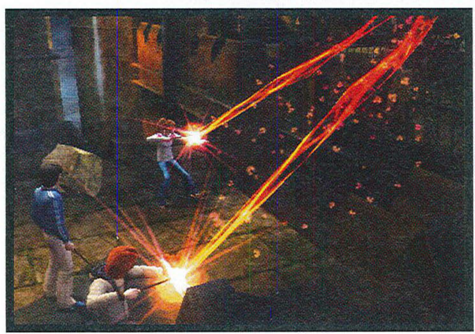
La nécessité de combiner les sorts du même type pour venir à bout de certains puzzles se fera vite sentir. Évidemment, vous ne dirigez qu'un seul personnage, mais les deux autres vous suivent (presque) en permanence. En début d'aventure, lorsque les défis sont encore simples, l'I.A. se montre fameuse et vos compagnons volent à votre secours sans que vous n'ayez à les insulter. Hélas, les situations se compliquent rapidement, notamment quand il s'agit d'utiliser un sortilège avec des sorts d'attaque pour tuer efficacement les monstres. Avec trois joueurs humains, rien de plus facile et fun. Mais l'ordinateur, lui, ne se marre pas beaucoup et fait un peu n'imp'. À la frustration vient s'ajouter un léger ennui face à des situations répétitives et une jouabilité pas toujours agréable (difficile d'éviter les attaques ennemies…).

Et là, on insulte

La Coupe de Feu se joue niveau par niveau, qu'il faut débloquer en récupérant des boucliers, et les dragées ramassées partout permettent d'acheter des bonus pour les personnages (n'oubliez pas de vous laver les dents, les enfants). Quelques séquences viennent épicer le gameplay : des défis divers, une course en balai volant assez sympa ou un « ride » sous l'eau absolument soporifique… La réalisation générale n'est pas si mauvaise, c'est même parfois très joli, mais bon, ça reste de la conversion Xbox.
Un petit produit, donc, pour accompagner le film comme du pop-corn.

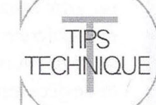
Fumble

Madame David Copperfield ferait mieux !



Un peu de technique

À part quelques ralentissements, le jeu tourne plutôt correctement avec un peu plus que la config minimale. 512 de Ram, un processeur un peu mieux et tout se passe bien… Faut dire que vous n'aurez pas à trafiquer de quelconques options vidéo : même la résolution reste bloquée en 800x600.



Les pads se gèrent via un exécutif que vous trouverez dans le menu Démarrer du jeu.

En Deux Mots

Trop de petits défauts, trop court, trop strict. La seule façon de vraiment s'amuser avec ce jeu est de trouver deux potes, autant de pads, d'avoir moins de 14 ans et d'être fan de la série. Ça fait beaucoup de conditions.

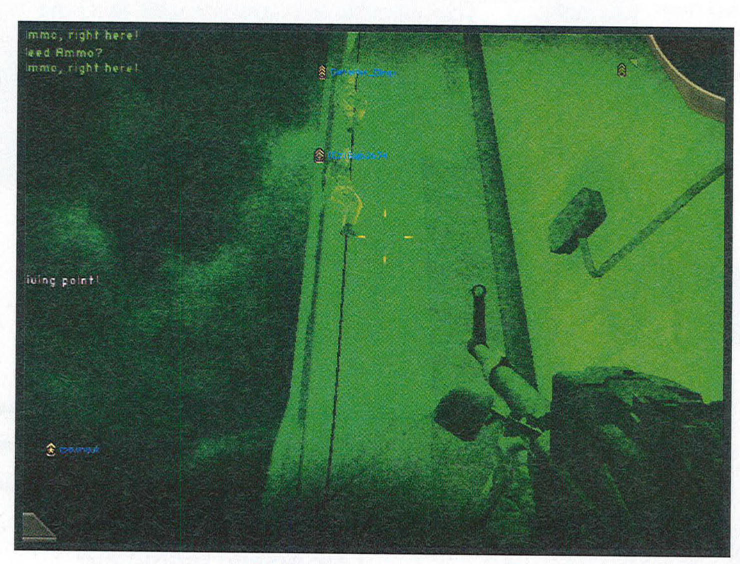
- \+ Combinaisons de sorts marrantes
- \+ Jouable à trois
- − I.A. pas à la hauteur
- − Aucune option graphique

5	Technique
6	Artistique
4	Intérêt



Battlefield 2 Forces Spéciales

TRAYEUSE INDUSTRIELLE

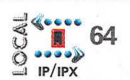


Grâce aux grappins, vous aussi pourrez jouer à Batman.









CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR DICE CANADA/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'assaut d'un porte-avions avec un jet-ski est assez risqué, quand il faut affronter des Apaches...



VITE FAIT, MAL FAIT : SIX MOIS APRÈS LA SORTIE DE BATTLEFIELD 2, VOICI DÉJÀ SA PREMIÈRE EXTENSION BÂCLÉE. LE PLUS RAGEANT, C'EST QUE DERRIÈRE LES BUGS ON RETROUVE UN TRÈS BON JEU. GRINCEMENTS DE DENTS, CRIS DE RAGE, MAIS AUSSI APPLAUDISSEMENTS.



Une fois qu'on connaît bien les maps, les cordes sont vraiment pratiques.

Prenons le cas de Battlefield 2. Après un premier patch bancal, annulé en catastrophe juste après la sortie ; après un deuxième et un troisième patchs qui demandaient 3 Go libres sur C:\ pour 800 Mo de mise à jour sur un autre disque dur, ou qui refusaient purement et simplement de s'installer (beaucoup de joueurs se voyaient obligés de nettoyer la base de registre et de décompresser manuellement les fichiers temporaires en utilisant la ligne de commande de Windows) ; toujours plus fort, voici l'extension qui plante si on ne crée pas un nouveau compte d'utilisateur Windows rien que pour elle, avec son ami le quatrième patch nécessaire pour accepter la clef DVD ! Euh, attendez, c'est une version bêta pourrie là, non ? Non ! C'est le jeu tel qu'il est vendu dans le commerce ! Et encore, on parlait juste de l'emballage... Après six mois de patch et une extension payante, est-ce qu'il marche mieux au moins, le Battlefield ? Même pas ! Des temps de chargement plus longs, un framerate qui souffre de plus en plus, même l'abominable browser interne Gamespy réussit à être pire qu'avant (je sais, c'est difficile à croire) ! Et le responsable de ce fiasco n'est pas un obscur développeur roumain sans le sou, nooon, c'est Electronic Arts, l'éditeur le plus puissant du monde. C'est vrai, avec seulement trois milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2004, on se doute bien qu'EA n'a pas les moyens de se payer des bêta-testeurs compétents. Et les millions de joueurs de Battlefield 2 ne valent certainement pas la peine qu'on corrige les bugs d'un installeur qui crashe systématiquement s'il n'aime pas le « é » dans le nom de votre session Windows. C'est de votre faute, vous n'avez qu'à ne pas être étranger après tout.

Caprices de star

Erreurs de jeunesse que tout cela, manque d'expérience ? Mais bien sûr, après 1942 et Vietnam, ce n'est jamais que le troisième titre de la série... Alors, il est sympa monsieur EA, mais forcément, dans ces conditions, on aurait envie de claquer la porte. Très fort. En plein sur son nez. Mais ce serait une regrettable erreur parce que malgré toutes ces négligences

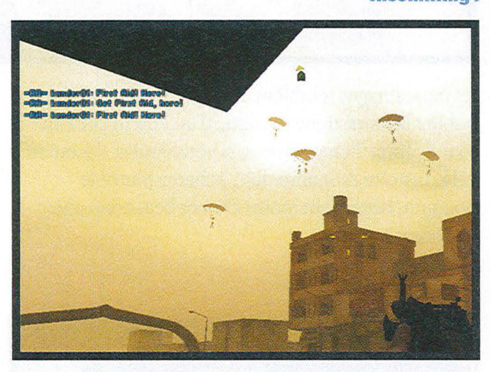


Battlefield 2 reste un excellent jeu et cette extension ne manque pas d'idées intéressantes.
Les nouvelles armes en particulier. Pas tellement les nouveaux fusils et mitrailleuses qui ressemblent beaucoup à ce qu'on avait déjà. C'est toujours bon à prendre quand c'est offert, mais pas de quoi sortir le porte-monnaie. Je pensais plutôt aux nouvelles grenades : pour remplacer ses fumigènes qu'il n'utilisait pratiquement jamais, l'Assault est maintenant équipé de Flash-Bangs redoutablement efficaces. On balance dans une pièce, on profite de ce que les gens sont aveugles et blam blam, deux balles dans la tête. Encore mieux : ça marche aussi contre les conducteurs de tanks, qui éprouvent quelques difficultés à vous écrabouiller quand leurs globes oculaires explosent. Si en plus ils ratent un virage et tombent d'un pont, c'est tout bon pour vous. Autre gadget bien utile, la classe Support, qui trimballait déjà mitrailleuse et réserves de munitions, se voit maintenant attribuer en prime un lance-grenades lacrymogènes. Plop, plop, on bombarde une colline et aussitôt les pauvres types dans le nuage se mettent à chialer, ils ne peuvent plus viser et ils toussent comme des perdus. Pendant ce temps vos collègues approchent avec leurs masques à gaz et, chaque fois qu'ils croisent un buisson qui pleure, ils tirent une rafale dedans. Simple, élégant, imparable.

TIPS TECHNIQUE

Apprenez cette adresse par cœur, vous allez en avoir besoin : http://fr-techsupport.ea.com

Incomiiiing !



Pour quelques maps de plus…

C'est d'autant plus efficace sur les maps nocturnes, où il faut bien faire un choix : qu'est-ce qu'on va s'accrocher sur le nez, le protège-poumons ou les lunettes d'amplification lumineuse ? Sans ces dernières vous n'y voyez rien dans l'obscurité, mais si vous mangez une lacrymo ou une flash alors que vous aviez vos night goggles, vos yeux vont gicler partout. C'est le côté le plus amusant des combats de nuit, qui sinon sont un peu décevants : le vert et noir, ça soûle vite. Hélas, ça élimine déjà trois cartes sur les huit nouvelles proposées … Heureusement, les cinq autres sont beaucoup plus réussies, dignes des meilleures zones urbaines de BF2. C'est aussi en grande partie parce que les hélicoptères sont peu présents et que les invincibles bombardiers sont cette fois complètement absents. Côté véhicules, on trouve quelques nouveautés, comme une jeep avec lance-missiles antichar embarqué, ou un antique transport de troupes BMP soviétique, avec mitrailleuses et canon lourd. Mais la principale différence dans les déplacements vient de l'arrivée des grappins d'escalade et autres câbles tendus par arbalète, très utiles et qui permettent aux vétérans d'inventer des routes originales pour contourner les sentinelles. Finalement quand on fait les comptes il n'y a rien dans tout ça de vraiment sensationnel, mais quand même bien assez pour nous occuper encore pendant des dizaines d'heures.

Atomic

Un peu de technique

Outre les problèmes rencontrés avec l'infernale procédure d'installation de Special Forces, attendez-vous aussi à une sérieuse dégradation des performances générales. Les hangars à sous-marins, usines chimiques et autres palais à plusieurs étages qu'on peut visiter sur certaines maps poussent le moteur graphique de BF2 au-delà de ses limites : vous devrez sortir la config de la mort, ou baisser votre niveau de détail.



Il n'y a pas que des batailles en extérieur : ici, on s'étripe dans le pont hangar d'un porte-avions ricain…

Pour nettoyer les ruelles de Ghost Town, les Hinds ne font pas dans la dentelle…



En Deux Mots

Les nouveaux grappins et grenades sont intéressants, mais ce sont surtout les cinq nouvelles maps urbaines qui légitiment l'achat de Special Forces pour tous les fans de Karkand et Mashtuur City. En supposant, bien sûr, que vous réussissiez à installer le jeu.

- \+ Nouvelles maps urbaines
- \+ Pas d'avions
- \+ Grappins et tyrolienne
- − Problèmes techniques scandaleux
- − Batailles nocturnes décevantes

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



L'avantage c'est que plus l'histoire avance, moins il y a de gens à interroger.

Devinez qui ? Adapté de « Dix Petits Nègres »

ENVIE DE MEURTRE

TRANSPOSER LE PLUS CULTE DES POLARS EN JEU VIDÉO, IL FALLAIT ÊTRE UN PEU DINGUE. L'ADAPTATION SE MONTRE-T-ELLE À LA HAUTEUR ? HUM, COMMENT VOUS DIRE ÇA SANS ÊTRE VULGAIRE…

Dix Petits Nègres est un peu mon roman chouchou, celui que je lisais en cachette vers l'âge de neuf ans en tremblant de trouille et humidifiant ma couette. Un véritable chef-d'œuvre et, à mon avis, le seul bouquin qui vaille réellement la peine dans l'immense travail d'Agatha Christie. Forcément, adapter cette histoire tordue de dix hurluberlus enfermés dans une vaste demeure pour s'y faire trucider n'était pas chose aisée. Il fallait déjà trouver une astuce pour y intégrer le joueur. Problème bien vite balayé par l'apparition d'un onzième personnage : vous, le brave gars qui va mener l'enquête et tenter de démêler le pourquoi du comment en interrogeant toutes ces crapules, sans pour autant pouvoir stopper la tuerie. C'est là le premier gros défaut du jeu : à aucun moment on se sent réellement impliqué dans le scénario ! On a plus l'impression de servir à débloquer la suite qu'autre chose. D'ailleurs, nos actions sont rarement en rapport avec l'histoire. On peut comprendre que les développeurs n'aient pas voulu toucher à la trame originale, mais en écarter à ce point le joueur anéantit rapidement tout l'intérêt qu'aurait pu posséder un tel titre…

Le crime ne paie pas

Plus que traditionnel dans son déroulement, « Devinez Qui ? » est un point & click à l'ancienne avec des dizaines de lieux à explorer, énigmes (débiles) à résoudre, objets à ramasser et à assembler entre eux afin de les utiliser à bon escient. On passera d'ailleurs un temps dingue à en chercher toutes les combinaisons puisque le héros dispose de poches magiques permettant de trimballer un tas de trucs. Le problème vient du fait qu'on est un peu largué comme un cheveu dans la soupe avec bien peu d'interaction entre nous et les autres protagonistes. D'autant plus énervant qu'il est souvent impossible de savoir ce qu'il faut faire pour que l'histoire avance un peu. À cela s'ajoutent d'incessants allers et retours dans la maison ou sur l'île histoire de nous donner des envies de défenestration. Si le jeu s'était montré magnifique on aurait pu vivre avec, mais ce n'est malheureusement pas le cas. Passons sur les décors à peine potables tandis que les personnages semblent dater d'il y a dix ans. Sans oublier la fantastique musique d'ascenseur présente tout du long. Franchement, si vous voulez découvrir cette histoire monumentale, achetez plutôt le bouquin, nettement moins cher et beaucoup plus intéressant.

Yavin

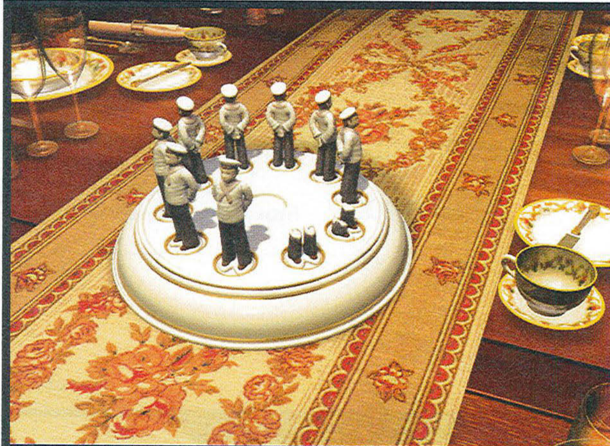
Un peu de technique

Le jeu fonctionne sur la config mini annoncée par l'éditeur et vu ce qu'on a l'écran, on serait tenté de dire : encore heureux ! Notez que tout cela tourne en 800x600, ni plus ni moins. Oui oui, comme en 1995.



CONFIG MINIMUM CPU 850 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR The Adventure Company
DÉVELOPPEUR AWE Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Les « petits nègres » sont remplacés par de très politiquement corrects « petits mousses ». Arg, trahison !







La modélisation de Fumble est tout simplement exceptionnelle.



En Deux Mots

Devinez Qui ? ne fera pas date dans l'histoire des jeux d'aventure. Moche, agaçant et pas immersif pour un sou, voici le bon exemple de ce qu'il ne faut pas faire lorsqu'on tente d'adapter un roman culte. À réserver aux fous furieux en manque.

+ L'histoire plus ou moins respectée
+ Ça donne envie de relire le livre
- Globalement assez moche
- On ne se sent jamais impliqué dans l'histoire.





Génial ! L'édition 2006 de Ski Racing est enfin dispo ! O.K., je suis pas crédible dix secondes là. Pourtant, j'adore le ski, en vrai. Mais pour ce qui est de m'éclater avec un sport de glisse virtuel, j'avoue être plutôt emballé par SSX. Vitesse démente, pistes originales, sauts impossibles et musique à fond, bref que du fun. À côté, Ski Racing 2006 se veut réaliste et présente des skieurs de renommée mondiale, ainsi que des tracés et épreuves officiels. Il manque presque le télésiège sur lequel on se les gèle et qui s'arrête tous les deux mètres. L'habillage du skieur est plutôt correct, mais sans plus. Son animation manque tout de même de fluidité, et l'impression de vitesse n'est pas vraiment marquante. Le contrôle se fait assez instinctivement même s'il faut s'habituer à la sensation de glisse. Et une fois son personnage en main, les descentes sont déjà plus intéressantes.







CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR JoWooD
DÉVELOPPEUR Coldwood Interactive/Suède
TEXTE ET VOIX en français

Ski Racing 2006

SKI ALPIN TRÈS SÉRIEUX

LES BONNES RACLETTES, LES FONDUES ET LE VIN CHAUD… ÇA DONNE ENVIE. J'AVOUE, CE N'EST PAS AVEC UN TEL RÉGIME QU'ON EST D'ATTAQUE À L'OUVERTURE DES PISTES. N'IMPORTE COMMENT, SE LEVER À 7 H DU MAT' EN VACANCES, C'EST PAS HUMAIN. JE PRÉFÈRE ENCORE ME TAPER DES DESCENTES DANS SKI RACING.



Durant le Championnat du monde, il est possible de tenter certains challenges comme le saut, ceci afin de débloquer de l'équipement pour votre skieur.



Un grand bol de pixels

Honnêtement, il n'y a pas grand-chose d'amusant à enchaîner des slaloms en boucle devant son écran, même s'il s'agit de Super G, de Géant et autres. Le côté répétitif vient rapidement prendre le pas sur le plaisir, à moins que vous ne soyez un accro du chrono et que battre votre temps de 0,1 seconde suffise à flatter votre ego. Sinon, il est difficile de se motiver pour terminer premier du Championnat du monde. Surtout qu'il faut se manger au moins une saison afin d'améliorer enfin les caractéristiques minables de votre skieur. C'est donc lors de la deuxième saison que l'on attaque les choses sérieuses, soit après une soixantaine de descentes. Ouch ! Pour varier les plaisirs, un éditeur d'épreuves permet de déplacer toutes les portes présentes sur les pistes, mais ça reste tout de même limité puisqu'il s'avère impossible de modifier le tracé lui-même. Vous l'aurez compris, cette nouvelle édition n'a rien de révolutionnaire et ne restera clairement pas dans les annales. Sans être un mauvais produit pour autant, Ski Racing 2006 ne possède rien d'exceptionnel qui nous donne envie d'y revenir. Si vous désirez un titre fun où l'éclate prime, vous pouvez d'ores et déjà passer votre chemin. Et si vous êtes un habitué de la version 2005, vous ne devriez pas être déboussolé. En même temps, vu la pauvreté du genre sur PC, ne soyons pas trop exigeants.

Cyd



Le fameux « pas du patineur », allez pousse sur tes jambes, feignasse.

Un peu de technique

Même si notre préférence aurait été vers un moteur 3D de meilleure qualité et des effets visuels plus aboutis, au moins cette édition 2006 ne vous obligera pas à casser votre tirelire dans un nouveau PC. Un CPU cadencé à plus de 2 GHz et 512 Mo de Ram sont suffisants pour pousser les graphismes au max.

En Deux Mots

DES DESCENTES OFFICIELLES SUR LESQUELLES IL EST IMPOSSIBLE DE SORTIR DES SENTIERS BATTUS… CERTAINS APPRÉCIERONT PEUT-ÊTRE CETTE NICHE RÉALISTE, MAIS LES AUTRES RISQUENT DE TROUVER ÇA LASSANT TRÈS RAPIDEMENT. MAINTENANT, SKI RACING 2006 N'EST CLAIREMENT PAS UNE BOUSE, IL SUFFIT JUSTE D'ADHÉRER AU CONCEPT.

- + Épreuves et pistes officielles
- − Sensation de glisse médiocre
- − Skieur trop rigide

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

L'ÉCONOMIE DES MMO

LA MOISSON DU VENT

PAR FASKIL



FREEIMAGES.COM

Que l'on souhaite acquérir une arme qui claque quand on a la « lose » sans parvenir à l'obtenir à la régulière, ou qu'on cherche à rentabiliser son perso level 60 en le revendant au plus offrant, n'importe qui peut aujourd'hui profiter de la vente d'objets virtuels. Qu'il s'agisse de joueurs fauchés ou de sociétés qui profitent de ce marché juteux. Alors, tout le monde il est beau, tout le monde il est content ? Pas si sûr…

IGE (pour Internet Gaming Entertainement) n'est peut-être pas encore un nom familier pour la plupart d'entre vous. Fondée en 2001 par Brock Pierce et Alan Debonneville, la société américaine est pourtant aujourd'hui le leader incontesté sur le marché des objets virtuels de MMO. Envie d'une arme rare dans Final Fantasy XI ? Besoin d'un perso déjà monté dans Everquest II ? Ou tout simplement de quelques pièces d'or pour World of Warcraft ? Aucun problème. En tout cas, si vous avez les dollars. Aujourd'hui, il est en effet possible de troquer vos billets verts (ou vos euros) contre des produits virtuels, prêts à l'emploi dans vos jeux préférés. Ouvertement dénoncée par les éditeurs, Blizzard en tête, cette pratique perdure pourtant depuis plusieurs années avec leur accord tacite : aucun d'entre eux n'a encore à ce jour intenté de procès contre le géant américain du commerce virtuel. Alors, entorse légale, embrouille ou grosse distraction ? Tâchons d'y voir plus clair.



Vous les voulez toutes ? Il faudra être très patient… ou passer à la caisse

À VENDRE : NAIN, PEU SERVI, FAIT AUSSI LE CAFÉ

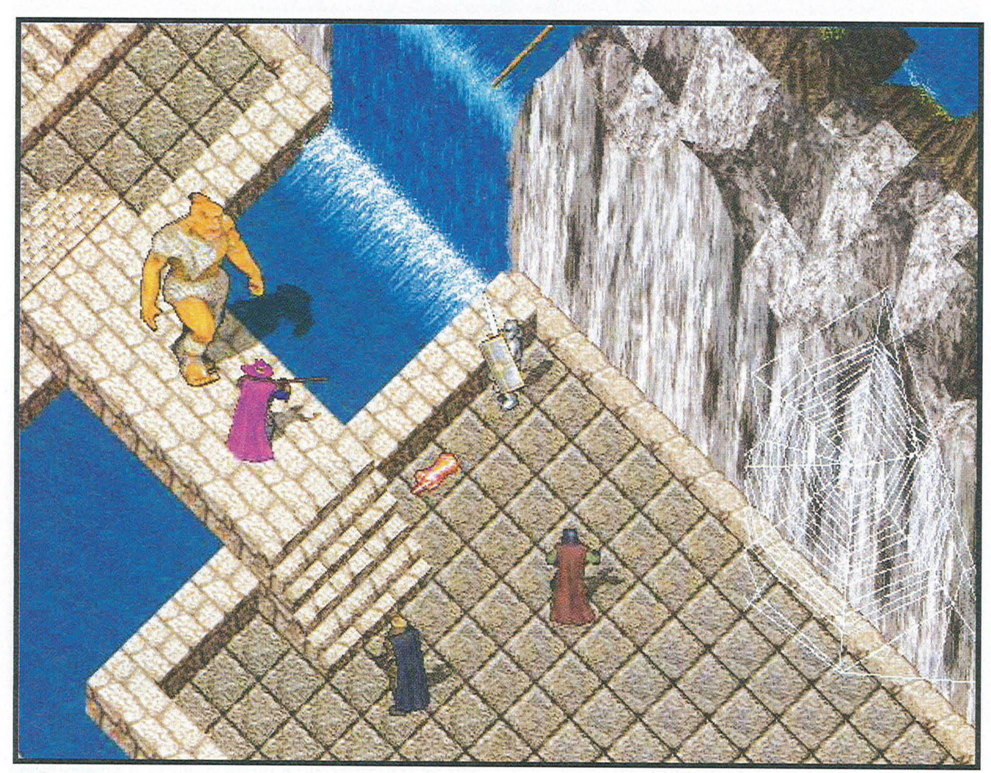
Avant toute chose, et pour mieux comprendre l'importance de ce nouveau marché, il faut remonter aux heures de gloire d'Ultima Online, premier MMO à succès, édité à l'époque par Origin. Rak, jeune joueur français, est souvent cité comme pionnier en la matière. Si la vente de biens virtuels existait déjà avant, elle était encore un phénomène marginal, et se limitait généralement à un coup d'éclat de-ci, de-là, pas à un véritable business organisé. Mais en 2001, après avoir revendu son compte sur eBay pour une somme coquette, le garçon comprend vite le potentiel qui s'ouvre à lui. Et il enchaîne les transactions pour se constituer un matelas de billets plutôt conséquent. Alléchés, d'autres joueurs lui emboîtent le pas et investissent des quantités impressionnantes d'heures de jeu pour obtenir des persos haut niveau ou de précieux objets à revendre. C'est le début d'un nouvel eldorado pour ces aficionados du jeu online. Deux ans plus tard, Julian Dibbell, chroniqueur pour le magazine Wired, décide lui aussi de se lancer dans le commerce virtuel. Il explique son parcours dans un long article intitulé « The Unreal Estate Boom » (disponible en anglais à l'adresse http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming_pr.html). À son tour, il décroche le gros lot et parvient sans souci à vivre de ses transactions. Il n'en faut pas plus pour que quelques hommes d'affaires avec une vision à plus long terme se décident à professionnaliser la pratique.



Final Fantasy XI

INVESTISSEMENTS VIRTUELS

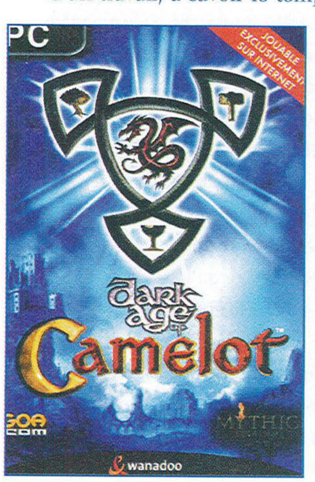
Gamersloot, UOtreasures, IGE… On ne compte plus aujourd'hui les sites qui proposent de s'offrir or et objets divers pour les plus gros MMO du marché. Et la première question qui vient souvent à la bouche des joueurs qui découvrent leur existence est : c'est bien joli tout ça, mais est-ce que je risque de finir au bout d'une corde si j'en fais usage ? Non, bien entendu. Mais vous pourriez par exemple voir votre compte banni en deux temps, trois mouvements. C'est pour le moment la seule technique utilisée par les éditeurs pour contrecarrer le phénomène. Peut-on en déduire qu'en dehors d'être une incartade au sacro-saint « license agreement » de tout MMO, le procédé est légal ? Oui et non. Ah ah, j'adore quand je peux répondre ce genre de truc avec un air énigmatique. Plus sérieusement, pour bien saisir toute la complexité du problème, il faut replonger un peu dans nos vieux cours de droit. Allez, ne faites pas la

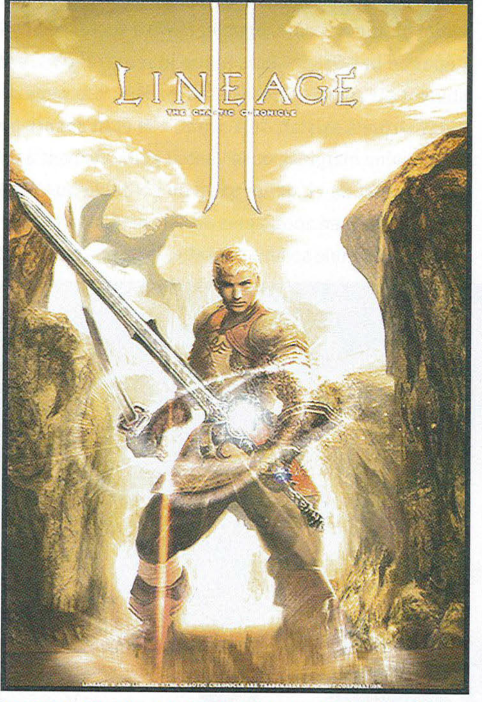


Ultima Online

L'AFFAIRE « BLACKSNOW »

En février 2002, la société mexicaine BlackSnow, qui proposait sur eBay des objets et personnages pour Dark Age of Camelot, attaque en justice l'éditeur du jeu, Mythic Entertainement, pour pratiques commerciales déloyales. Ce dernier avait en effet intimé à eBay (sous couvert d'un CLUF, Contrat de Licence de l'Utilisateur Final, très restrictif) de retirer de la vente les objets virtuels issus de son jeu, ce que BlackSnow estime être une entrave à la liberté de commerce. Selon eux, ils ne violent aucune loi puisqu'ils ne vendent pas d'objets ou de personnages à proprement parler (auquel cas ils tomberaient clairement sous le coup de la propriété intellectuelle), mais le fruit d'un travail, à savoir le temps consacré à sa création. Malheureusement, la société BlackSnow a dû fermer boutique avant que le dossier n'arrive sur le bureau des juges. À défaut d'offrir une réponse claire à cette problématique nouvelle, l'affaire aura néanmoins attiré l'attention sur la nécessité d'y apporter rapidement un cadre légal.





Lineage II : Probablement un des MMO qui souffre le plus des « farmers ».

grimace, rangez les Aspro, je vais vous simplifier tout ça. Par définition, tout objet dans un jeu est soumis au droit d'auteur. Il a été créé par l'éditeur, qui en conserve la propriété intellectuelle. La législation française est univoque à cet égard : lui seul a le droit de vendre un objet existant dans son jeu. Et s'il se décide à le faire, il en garde malgré tout la paternité.

JE VAIS QUAND MÊME ME PRENDRE UN ASPRO

Pour simplifier, imaginez ces deux cas de figure : si vous vendez votre voiture, la personne qui vous l'achète peut en disposer comme elle l'entend (la revendre à son tour, la planter contre un platane, etc.) ; si vous vendez un morceau de musique de votre cru, le fan qui achètera votre CD ne sera pas pour autant « propriétaire » des mélodies gravées sur la galette. Tout bêtement parce que dans le premier exemple, on parle de bien matériel, alors que dans le second, il s'agit d'un bien immatériel. Et les objets virtuels se rattachent à cette seconde catégorie. « Alors pourquoi personne ne bouge ? », allez-vous sans doute me demander avec de grands yeux ébahis. Principalement parce que les éditeurs, tout comme IGE et ses clones, ont peur qu'une décision de justice en la matière ne leur soit défavorable et crée ainsi une jurisprudence. Pour le moment, l'astuce pour ces sociétés consiste à déclarer qu'elles vendent un service (c'est-à-dire du temps de jeu requis pour obtenir la précieuse « épée du singe fou qui fait bobo +12 ») plutôt que l'objet en tant que tel. Et donc, elles échappent de facto au problème du droit d'auteur. Malin. Pour trancher définitivement, il faudrait s'en remettre à un tribunal qui aurait toute latitude pour interpréter la loi dans le cadre qui nous occupe. Mais aucun des deux camps ne veut s'y risquer, de peur de se manger un retour de flamme qui mettrait un sérieux coup à leur business.

ESSAI MANQUÉ

Oh, certains ont bien essayé de frapper à la porte de monsieur le Juge (voir encadré « l'affaire Blacksnow »), mais ces tentatives sont extrêmement rares ou n'ont jamais abouti. Du coup, pour éviter le « clash », tout le monde temporise et les deux camps, revendeurs et éditeurs, cohabitent comme ils le peuvent. Pire, certaines rumeurs font même état d'accords tacites entre les deux camps : les éditeurs fermant les yeux contre le versement de royalties officieuses. Mais le mutisme est tel qu'il est difficile d'y voir clair. Certaines sommités universitaires (comme Edward Castronova, professeur à l'Indiana University et spécialiste de l'économie dans les MMO) continuent quotidiennement d'envisager des solutions parfois viables, parfois utopiques, comme la notion de « personnalité virtuelle » qui disposerait des mêmes droits que les physiques. Et pendant ce temps, des sociétés comme IGE, amassent des sommes colossales (voir encadré « Mais comment font-ils ? »), rachètent des sites de fans pour mieux promouvoir leurs services et prospèrent au grand jour en revendant des biens qui, techniquement, ne leur appartiennent pas.

JE NE TOUCHE PAS À ÇA

Pour le moment, ce flou juridique profite à tout le monde et chacun distille un discours politiquement correct un peu hypocrite, auquel participent même les joueurs. Essayez d'interroger vos potes de guilde pour savoir qui a fait usage des faveurs d'IGE. À tous les coups, personne ne confirmera. Pourtant, même si on ignore la quantité exacte

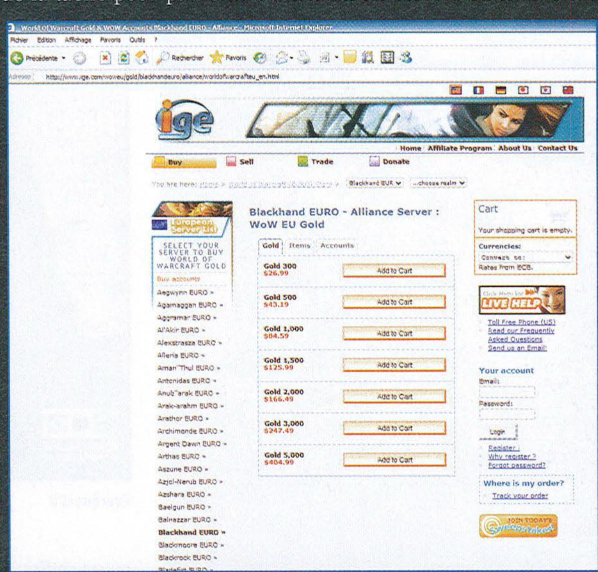
d'argent que brassent ces sociétés (IGE, qui englobe environ 80 % des sites de vente, a déclaré un chiffre d'affaires de 880 millions de dollars), on se doute, au regard de la multiplication de ces services, que les sommes ne sont pas anecdotiques et qu'il y a donc un vrai marché. Et donc, des acheteurs. Mais ces derniers sont toujours perçus comme des tricheurs, puisqu'ils utilisent pour parvenir à leurs fins des mécanismes qui ne sont pas prévus par le jeu et préfèrent donc passer sous silence leurs petites « emplettes ». En somme, la règle à l'heure actuelle est celle du « laisser faire ». Surtout pour une question d'image (Blizzard considère que la vente d'objets ne fait pas partie du « gameplay » et court-circuite la bonne marche du jeu) et aussi parce que pour beaucoup d'éditeurs, les sommes ingurgitées avec les abonnements mensuels sont encore largement supérieures aux rentrées que pourrait générer la vente d'objets.

ET SI ON LE FAISAIT NOUS-MÊMES ?

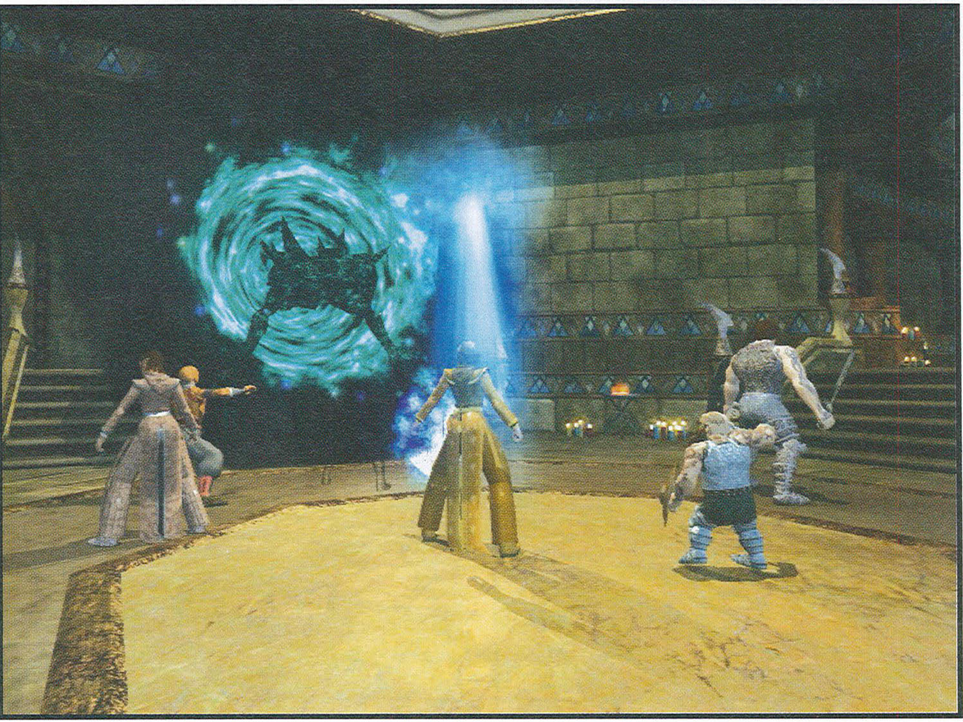
Pourtant, même si la plus grande partie des gros éditeurs se cantonnent à déclarer « c'est mal mais no comment », certains sont plus réactifs. Comme Sony Online Entertainment (SOE) qui a décidé d'empoigner le taureau par les cornes en créant sa propre offre de vente pour Everquest II. Officiel, le portail « Sony Exchange » joue essentiellement sur la sécurité : puisque les biens virtuels sont vendus sous l'œil vigilant de l'éditeur, le joueur peut faire son shopping en toute tranquillité, sans risquer les mauvaises surprises qui pullulent sur eBay et consorts. Mais IGE, qui dispose maintenant d'une notoriété suffisante, peut également se targuer d'offrir un service sans déception à la clé. C'est devenu leur gagne-pain, ils ont une réputation à préserver, il est donc dans leur intérêt de s'assurer que tout se passe sans heurts. La légitimité du Sony Exchange ne représente donc pas une menace suffisante pour ces revendeurs tiers. Mais la maîtrise de l'économie interne au jeu peut par contre leur garantir de pouvoir proposer des tarifs compétitifs, contre lesquels même IGE ne pourrait pas lutter. Après tout, cette armure qui vous fait rêver et nécessite des dizaines d'heure de jeu pour être complétée, pour SOE ce n'est

MAIS COMMENT FONT-ILS ?

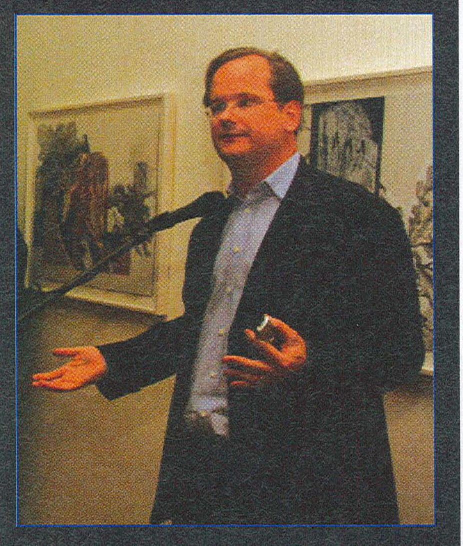
En observant l'offre d'IGE, on peut légitimement s'étonner d'une telle profusion. Pour WoW, par exemple, la société est en mesure d'offrir des pièces d'or en quantité sur chaque serveur et pour chaque faction (alliance ou horde). Si vous avez déjà posé les pieds dans le royaume d'Azeroth, vous connaissez l'ampleur de la tâche pour parvenir à offrir un tel service en flux tendu. Alors, comment font-ils ? De manière générale, quel que soit le titre, le modus operandi tient en trois phases. Premièrement, le rachat. IGE vous débarrasse, contre quelques dollars, de vos objets, personnages ou pièces d'or dont vous ne vous servez pas et les revend ensuite avec une plus-value. Pour le joueur qui vend, le bénéfice est immédiat et permet de rentabiliser concrètement ses heures de jeu. Deuxièmement, le « farming ». Des armées de joueurs (souvent basées en Asie ou dans les pays de l'Est, où les salaires sont moins élevés) se relaient 24h/24 pour récolter un maximum de biens, en localisant les endroits du monde virtuel propices au « drop ». Enfin, troisièmement, l'utilisation des « bugs » ou « exploits » des jeux. C'était déjà le cas de Rak, qui utilisait une faille de Star Wars Galaxies pour récolter plus rapidement des ressources, il n'y a pas de raison que la méthode ne soit plus à l'ordre du jour. Même si tous les sites de vente démentent formellement la chose dans leurs FAQs, histoire de faire bonne figure.



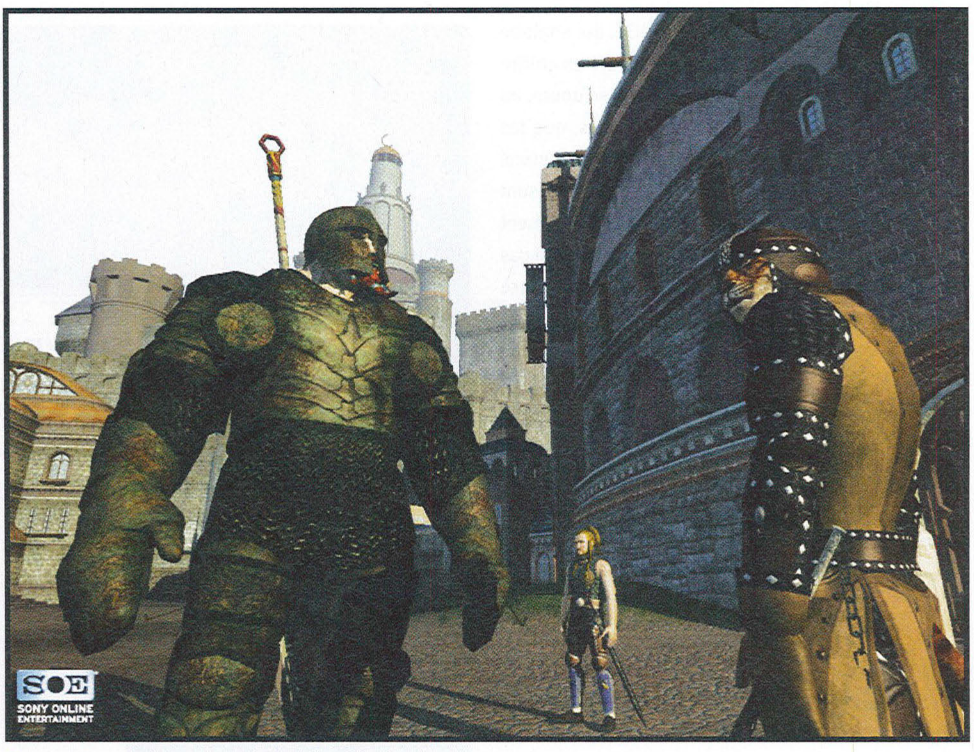

World of Warcraft


Everquest II

Les Creative Commons à la rescousse



Actuellement, la teneur légale de la vente d'objets de jeux online est dans l'impasse. Plutôt que de forcer la justice à trancher sur le fond du problème (savoir si, oui ou non, cette vente tombe sous le coup de la propriété intellectuelle), l'une des pistes proposées notamment par Lawrence Lessig (professeur de droit à la Stanford Law School) est celle des Creative Commons, dont il est l'un des créateurs. Ces licences particulières, dont la validité légale est désormais reconnue à travers le monde, permettent en effet une gestion plus souple du droit d'auteur, en autorisant par exemple la revente ou la cession d'une partie des droits liés à la paternité. Son idée est donc d'inciter les éditeurs à placer les objets et personnages de MMO sous ces Creative Commons pour permettre d'avoir un cadre légal clair à un commerce qui navigue actuellement dans un flou juridique plutôt inconfortable. Pour plus d'infos sur les C.C., je vous renvoie sur le site officiel : www.creativecommons.org.



Everquest II

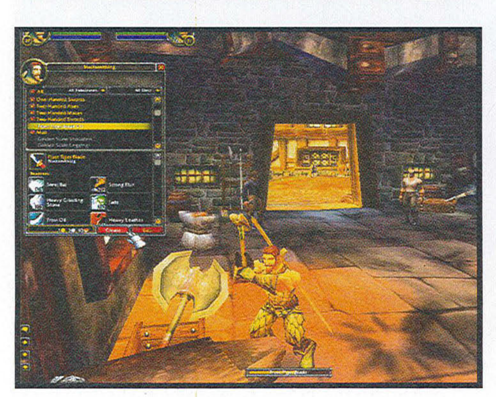
qu'un chiffre dans une base de données manipulable à souhait. L'initiative est toute jeune et il est encore trop tôt pour juger de son succès mais si la réussite est au rendez-vous, nul doute que les autres « gros » vont tout à coup s'en trouver moins passifs. Pour autant qu'ils parviennent à rallier la communauté de joueurs à leur cause. Car, comme on l'a vu tout à l'heure, il ne faut pas perdre de vue que la pratique est encore majoritairement perçue comme de la triche.

ET DEMAIN...

L'une des pistes envisagées par Sony Online Entertainement pour mettre en place un « business plan » viable au MMO est celui du jeu gratuit avec contenu payant. Un peu à l'instar des pionniers « Project Entropia » ou « Second Life », deux MMO sans ticket d'entrée (ni prix d'achat, ni abonnement) mais dans lesquels il est nécessaire de sortir la carte bleue pour s'offrir de l'équipement ou une parcelle de terrain. Une technique qui permet de contourner le frein psychologique du paiement mensuel. Utopiste ? Pas tant que ça. Les deux titres cités existent depuis un moment et manifestement, leur mode de fonctionnement marche. On estime le montant total des

Star Wars Galaxies : Grâce à un bug du jeu, certains farmers ont pu amasser des quantités considérables de ressources.





C'est en forgeant qu'on devient forgeron ? Pas forcément, les dollars peuvent aider aussi.





City of Heroes : Pas d'objets dans le jeu ? Qu'à cela ne tienne : on pourra acheter du « powerleveling » pour gagner du temps.

Remerciements

Pour leur précieuse aide durant la rédaction de ce dossier, je tenais à remercier Julian Dibbell, Edward Castronova, Bob Kiblinger, Guillaume Jamet, Guillaume Martin et Aurélien Pfeffer (de JeuxOnline.info).



Project Entropia : Un nouveau modèle économique pour les MMO.

transactions entre joueurs de Second Life à la somme sympathique de 2,2 millions de dollars. Parallèlement, un joueur de Project Entropia vient d'acquérir une station spatiale virtuelle pour la bagatelle de 100 000 dollars. Reconverti en centre de loisirs et parc d'appartements (loués ensuite à d'autres joueurs), l'investissement devrait être rapidement amorti. Quand on vous dit qu'il y a de la thune à se faire dans le virtuel...

Références

Le sujet vous intéresse ? Voici de quoi assouvir votre curiosité :

« Code and other laws of Cyberspace », de Lawrence Lessig, infos sur son site : www.lessig.org/blog/

« Sales of in-game assets: an illustration of the continuing failure of intellectual property law to protect digital-content creators », Molly Stephens, à lire (en anglais) à l'adresse : www.mollystephens.com/Note.htm

Le site de Julian Dibbell : www.juliandibbell.com

Terranova : terranova.blogs.com



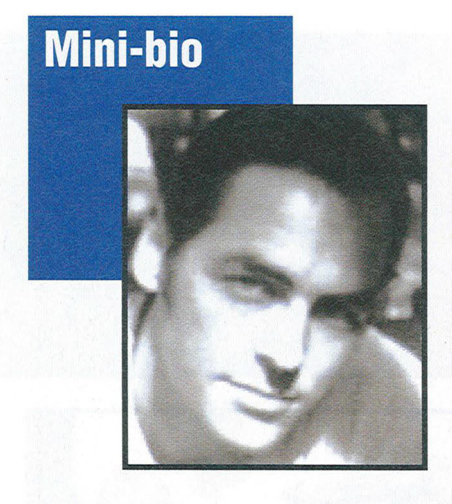
Darnassus



Second Life : Une nouvelle vie vous attend, mais ce ne sera pas gratuit.

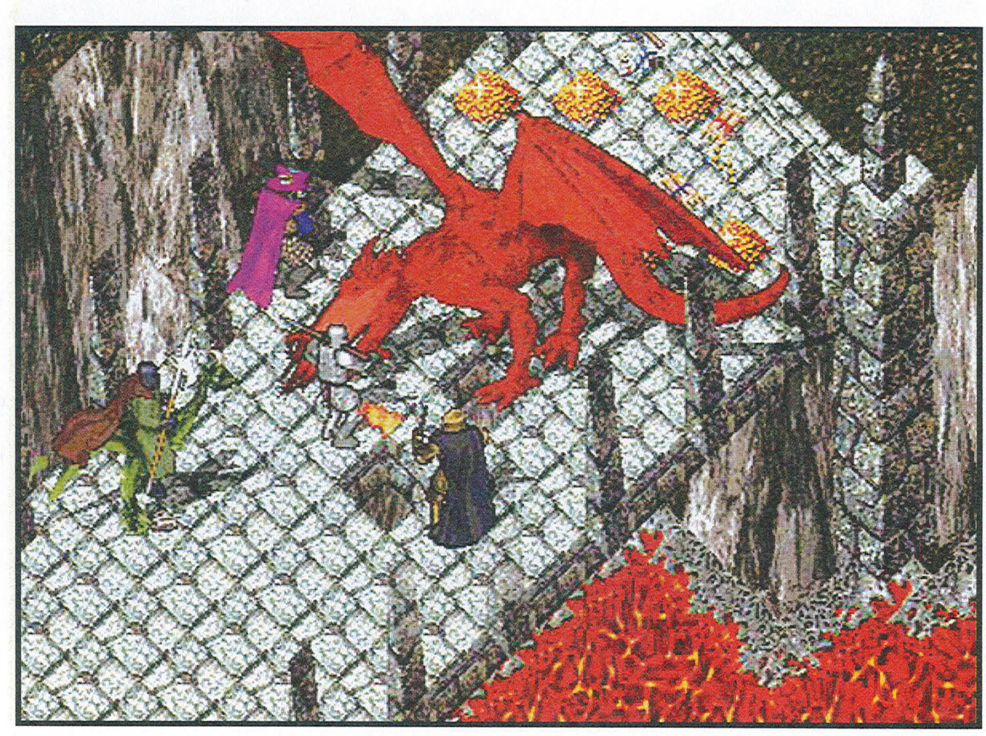


Mini-bio



Julian Dibbell

Journaliste, notamment pour Wired, Julian Dibbell est l'auteur de nombreux articles et ouvrages sur les mondes virtuels. Son premier livre, « My Tiny Life », relate sa vie virtuelle dans l'univers des MMO en texte et notamment « LambdaMOO », l'un des plus célèbres.



Ultima Online



Joystick : À quelle époque remontent vos débuts dans le business virtuel ?

Julian Dibbell : J'ai démarré au printemps 2003. Après avoir rédigé un article sur le marché immobilier virtuel dans Ultima Online pour le magazine Wired, je suis resté hautement intéressé par le phénomène. Il m'a semblé que c'était pertinent pour comprendre l'orientation que prenaient les réseaux et l'économie. J'ai aussi commencé moi-même à jouer à UO et j'ai trouvé le jeu très addictif, ce qui apparemment n'est pas inhabituel. Et je me suis dit qu'en faire mon gagne-pain serait une bonne manière de justifier cette addiction, aussi bien pour moi que pour ma femme.

On peut donc vivre de ce commerce de biens virtuels ?

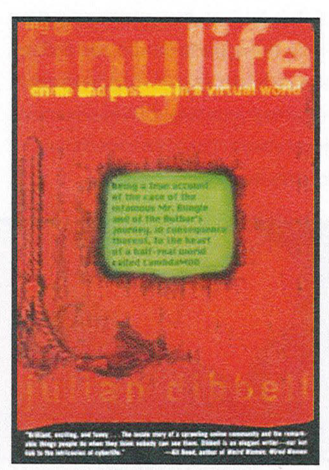
C'est une évidence. Ça m'a pris du temps pour commencer à en tirer de l'argent, mais durant le dernier mois de cette expérience, j'ai fait 3900 dollars de bénéfice. Ce qui est un salaire plus qu'acceptable.

Mais quand le jeu se termine, parce que l'éditeur décide qu'il a fait son temps, ne risque-t-on pas de se retrouver avec un paquet d'objets sans valeur ? C'est un investissement plutôt risqué, non ?

Effectivement, mais c'est le cas de pratiquement tous les investissements. 90 % des entreprises d'affaires se cassent les dents, et ce qui reste d'elles ensuite est également « sans valeur ». Pourquoi en serait-il autrement dans les jeux ? Cela dit, les financiers les plus futés dans le commerce impliquant de l'argent réel savent où trouver une rentabilité au long terme dans n'importe quel jeu. Anshe Chung dans Second Life réalise un revenu à six chiffres en achetant de l'immobilier virtuel et en le revendant aussi vite que possible. Bob Kiblinger de UO Treasures s'est, depuis la création de son site, ouvert à d'autres jeux, de sorte que si un jour, UO disparaît, il n'en pâtira pas. D'un autre côté, il y a de fortes chances pour qu'UO ne disparaisse jamais. C'est un phénomène largement vérifiable avec ce genre de jeu : quand on atteint un certain nombre de joueurs attachés à l'un de ces univers, il est difficile de le laisser mourir. C'est pour cela que lorsqu'on pense aux investissements virtuels, il ne faut pas oublier qu'on investit autant dans les objets eux-mêmes que dans les relations humaines dont ils sont les interfaces. Et ces derniers ont tendance à résister au temps...

Vous ne pensez pas qu'une telle économie virtuelle, sans réelle connexion avec la vraie vie, représente une menace pour la stabilité du vrai marché économique ? Si on peut produire de l'or virtuel, possède-t-il toujours de la valeur ?

La seule menace que pose l'économie virtuelle, c'est justement que les gens risquent de réaliser que toutes les économies sont essentiellement virtuelles. Les objets sont réels, mais l'économie n'est pas faite d'objets... Elle est faite de valeurs. Et celles-ci sont toutes subjectives, sociales et « irréelles ».



My Tiny Life

LambdaMOO

Questions à Bob Kiblinger

Bob Kiblinger

Pionnier du marché virtuel, Bob Kiblinger a fait ses premiers pas dans Ultima Online en 1998 et découvert le potentiel lucratif du jeu. Il a d'ailleurs quitté un job bien payé chez Procter & Gamble pour monter GamingTreasures.com, un site qui permet l'achat et la vente d'objets dans une douzaine de jeux.

Mini-bio

Joystick : Comment fonctionne un site comme GamingTreasures ?

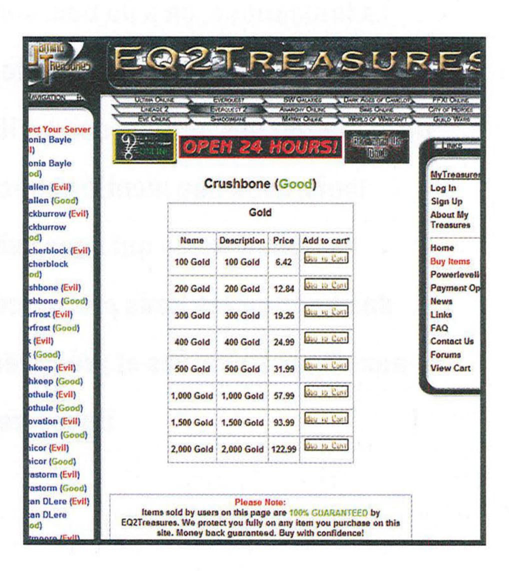
Bob Kiblinger : Concrètement, nous achetons des objets et devises chez les joueurs. Et parfois, quand quelqu'un en a assez d'y jouer, il vient nous voir et nous lui offrons une bonne somme pour son compte. Quand j'ai commencé en 1998, c'était avant tout un hobby. Mais depuis, ça a plutôt bien décollé et c'est devenu très rentable.

Considérez-vous votre business comme légal ?

Parfaitement, dans le monde réel, c'est légal. Dans le monde du jeu, les éditeurs peuvent bannir des comptes pour avoir revendu des objets dans la vraie vie, mais il n'y a pas de lois contre cette pratique. On ne crée rien et on n'enlève rien au jeu, on ne fait que déplacer des objets ou des personnages d'un joueur à un autre.

Que pensez-vous de la solution de SOE qui a monté sa propre plateforme d'achat/vente, Sony Exchange ?

Je pense que Sony tâte le terrain et que jusqu'ici, ça marche plutôt bien pour eux. Il y a des rumeurs qui circulent sur le fait que Blizzard bosserait sur un deal avec la compagnie de cartes à échanger Upper Deck pour vendre des cartes qui seraient échangeables contre des objets dans le jeu. Une manière pour Blizzard de vendre ses objets à sa manière.



Questions à Guillaume Jamet

Mini-bio



Guillaume Jamet

Guillaume Jamet, alias Wodden, est depuis 2002 l'heureux rédacteur en chef de MondesPersistants.com, l'un des plus gros sites francophones sur les jeux en ligne.

Joystick : Comment la communauté des jeux en ligne perçoit-elle l'arrivée d'acteurs comme IGE ?

Guillaume Jamet : Dans notre communauté, la réaction est clairement hostile. Nos visiteurs rejettent ces sociétés de vente d'objets qu'ils voient comme un outil de tricherie et qu'ils accusent, souvent à raison, de perturber le jeu. Maintenant il doit y avoir une certaine hypocrisie puisque ces mêmes publicités ont atteint des taux de clic que nous n'avons jamais vus ailleurs.

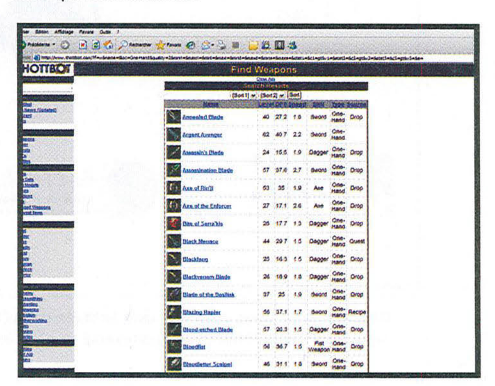
Des rumeurs persistantes font état du rachat par IGE de Thottbot, la base de données en ligne pour World of Warcraft. Info ou intox ?

Il n'y a jamais eu de confirmation officielle de la part d'IGE ou de Thottbot, mais il y a de très nombreux éléments qui tendent à vérifier cette rumeur. Nous avons nous-mêmes mené notre petite enquête, et je suis désormais convaincu que c'est le cas.

L'intérêt d'IGE dans l'affaire est relativement simple : créer le besoin. Thottbot est un gros rabatteur de clients pour tous les vendeurs et comme IGE domine le marché, il ne prend pas de risque à soutenir le site, c'est lui qui récupère la plupart des acheteurs.

À terme, risque-t-on de ne plus voir sur le marché que des jeux gratuits sans abonnement, mais au contenu payant ?

Je pense effectivement que le modèle Free2Play venu d'Asie va se développer en Europe et aux États-Unis. Dans ce cas, il est vrai que celui qui a de l'argent aura un avantage sur les autres joueurs mais je ne pense pas que cela influera radicalement sur le gameplay. Il y a de toute façon déjà des inégalités entre les joueurs, entre ceux qui ont beaucoup de temps à accorder aux jeux et ceux qui en ont moins.



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

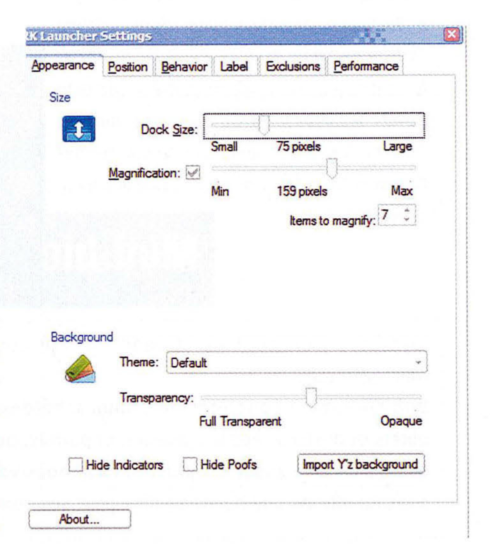
La fainéantise, ça a du bon, surtout quand on l'assume. C'est le cas de la plupart des auteurs des outils du mois, avec une mention spéciale à NextPlease qui nous évitera de chercher les liens pour accéder aux pages suivantes et précédentes dans Firefox.



Pas la peine de nier, la ressemblance avec MacOS est évidente...

RK Launcher

Les plus fidèles lecteurs se souviendront sûrement d'Y'Z Dock, un petit logiciel pour Windows qui copiait le « dock » de MacOS X. Une mimique tellement parfaite que les créateurs d'iTunes avaient demandé à son auteur d'arrêter de suite son plagiat. Dommage, car l'outil bien que sympathique était loin d'être terminé. Du coup, on était un peu orphelin. Il y avait bien quelques clones comme ObjectDock qui faisaient tout pour éviter la ressemblance en gardant un concept assez proche. Reste que comme beaucoup de logiciels développés par StarDock (comme le fameux WindowBlinds), il est un poil lourd. Alors que faire quand on n'a pas les moyens de se payer un Mac (ou que l'on attend la version Intel) et qu'on veut quand même goûter à l'ivresse des icônes qui grandissent ? Jusqu'ici pas grand-chose, mais c'était sans compter sur l'arrivée d'un nouveau petit trublion : RK Launcher. Son auteur se garde bien de reprendre le nom de « dock » en espérant peut-être passer inaperçu auprès du service juridique d'Apple, mais les ressemblances sont plus que troublantes. Les icônes sont largement inspirées de la marque à la pomme et l'on retrouve pour la première fois le fameux effet de minimisation « génie » (même s'il rame un poil). Il est ici ingénieusement baptisé « Lampe d'Aladin ». Je me moque un peu, mais RK Launcher est actuellement ce qui se fait de meilleur en matière de dock, d'autant qu'il est compatible avec les icônes et thèmes de ses concurrents, et qu'il peut en prime faire tourner les « docklets » d'Y'Z Dock, son père spirituel. Les ressemblances de l'interface par défaut risquent cependant de déplaire à Apple, alors un bon conseil, précipitez-vous dessus tant qu'il est encore disponible...

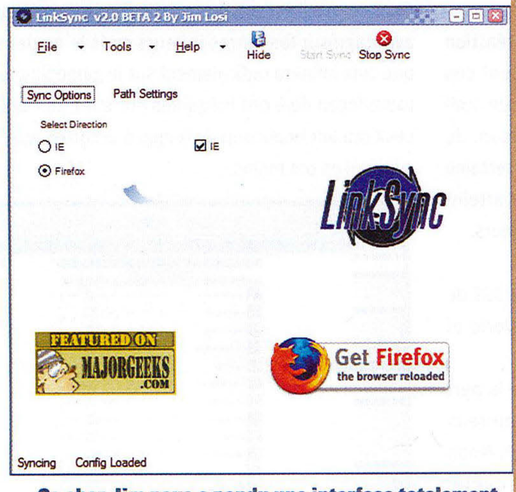


Les options sont agencées à la manière d'Y'Z Dock, pratique pour les habitués.

- **VERSION : 0.4 beta**
- **ÉDITEUR : Radu King**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://home.cogeco.ca/~raduking/**

LinkSync

Même si vous ne devriez plus utiliser Internet Explorer, le fait est que parfois, on a du mal à lâcher les vieilles habitudes. Non que j'aie envie de vous trouver des circonstances atténuantes, mais il est vrai que quelques sites posent problème avec Firefox. Certains routeurs Linksys que je ne nommerai pas (en fait, la quasi-totalité des modèles, je fais dans la dénonce) n'aiment pas trop les brouteurs libres. Pas trop grave ? Non, pas trop, sauf que l'utilisation de multiples navigateurs pose un véritable cas de conscience : le partage de bookmarks. On en rajoute un dans IE, un autre dans Firefox, et, très rapidement, on ne retrouve plus rien. LinkSync vient à la rescousse, il va surveiller l'ajout de sites favoris dans vos navigateurs pour les ajouter automatiquement dans les autres. On peut même définir des règles comme copier les liens de Firefox dans Internet Explorer et Opera, mais ne rien faire lorsque l'on crée de nouveaux favoris dans IE. Un outil simple et bien conçu, avec une seule petite restriction : il faut que votre partition système soit au format NTFS. Oui, je sais, c'est bizarre, mais c'est comme ça...



Ce cher Jim nous a pondu une interface totalement incompréhensible. Heureusement que ça marche...

- **VERSION : 2.0**
- **ÉDITEUR : Jim Losi**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://spaces.msn.com/members/kodosan**

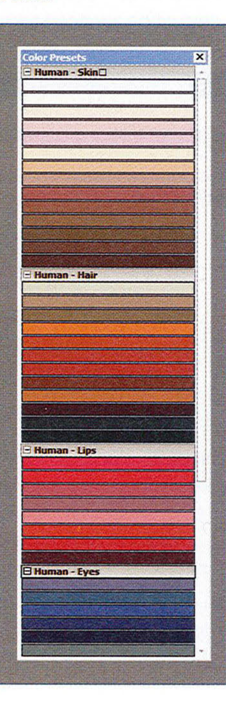


Deux trois gribouillis et hop, l'image passe en couleur.

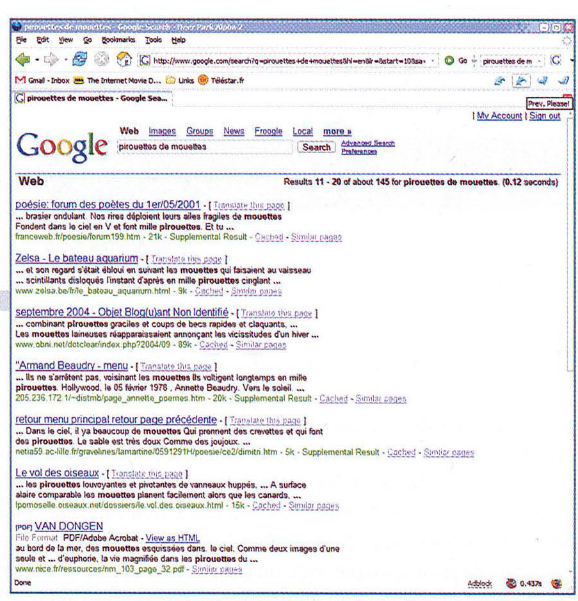
Recolored

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais j'adore les photos en noir et blanc. Il faut dire que l'absence de pigmentation permet souvent de cacher les imperfections et mieux faire ressortir les sujets. Reste que parfois, on aimerait redonner de la couleur à certains vieux clichés que l'on a retrouvés dans un grenier. Ceux qui ont tenté de faire cela avec un outil de retouche comme Photoshop auront remarqué que c'est loin d'être évident. Des algorithmes existent bien, mais personne ne les avait implémentés dans un logiciel. C'est désormais chose faite et l'on doit cela à un Norvégien au nom imprononçable. Le fonctionnement est ultra simple, on détermine des zones (peau, cheveux, yeux) et pour chacune d'entre elles, on choisit une couleur. La force de l'outil vient du fait qu'il n'est pas nécessaire de définir proprement les contours, on ajoute quelques coups de crayon et les algorithmes font le reste. Chapeau bas.

- VERSION : 0.5
- ÉDITEUR : Haakon Bertheussen
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.recolored.com



L'auteur de Recolored nous simplifie la vie en proposant des couleurs prédéfinies. Pratique.



Avec les quatre petites flèches en haut à droite, on peut passer d'une page à l'autre.

NextPlease !

- VERSION : 0.6.4
- ÉDITEUR : Howie Wang
- LICENCE : Freeware
- URL : http://nextplease.mozdev.org/

Après de longs mois de bêta, la version 1.5 de Firefox est enfin disponible. Des petites nouveautés bienvenues dont je vous avais déjà parlé. Je n'y reviendrai donc pas, d'autant que j'ai déniché une extension bien plus intéressante. Avec la multiplication des publicités, le contenu proposé sur le Web est souvent réparti sur plusieurs pages. Du coup, on se retrouve à scroller dans tous les sens pour trouver les liens pour passer de l'une à l'autre. C'est pénible, surtout quand on a un esprit de feignant. NextPlease est une petite extension qui résout ce souci, elle détecte automatiquement les liens qui servent à se déplacer dans les sites Web. Il ajoute quelques icônes dans votre toolbar pour pouvoir au choix charger la page précédente, la suivante, la première ou la dernière. Et le pire, c'est que cela marche. Que ce soit pour se balader dans un forum, pour lire des articles ou se dépatouiller des résultats de Google, NextPlease n'a pas failli une seule fois. On pourra en prime assigner des raccourcis clavier pour ne pas avoir à se saisir de sa souris. Un petit bijou de plus qu'on ne manquera sous aucun prétexte.

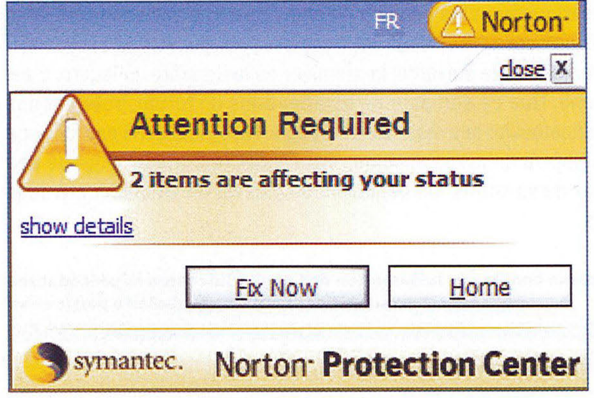
On peut même configurer la détection des pages suivantes et précédentes pour les sites qui utiliseraient un vocabulaire particulier.

NextPlease Preferences
General | Phrases | Images | Advanced
Text Matches
Add 'Next' Phrase: Add Remove — Next, next, Next >
Add 'Prev' Phrase: Add Remove — Previous, previous, Prev
Add 'First' Phrase: Add Remove — First, first, < First
Add 'Last' Phrase: Add Remove — Last, last, Last >
OK Cancel

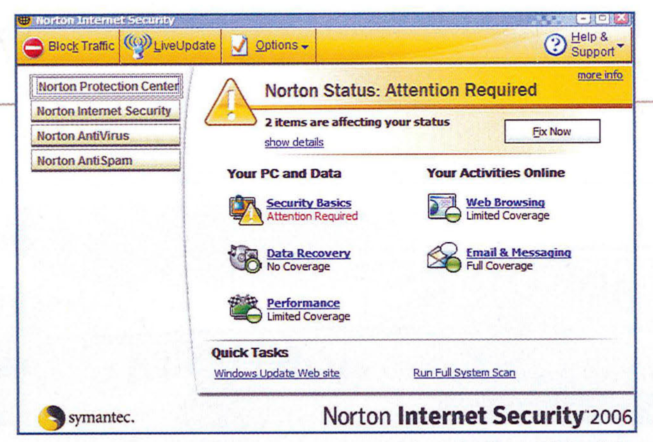
Norton Internet Security 2006

L'arrivée du millésime annuel de Norton, c'est un peu comme le beaujolais nouveau. On sait que ce n'est pas très bon, mais au fond, on ne peut pas s'empêcher d'y goûter. Allez, soyons sérieux deux minutes, cet opus 2006 du pack de protection de Symantec n'est pas si mauvais que cela. Un petit rappel pour les nouveaux : NIS regroupe de quoi se protéger contre toutes les menaces de la vie en ligne avec un antivirus (NAV pour les intimes), un pare-feu ainsi qu'un outil censé filtrer les courriers indésirables. Chaque année apporte un nouveau millésime, plus ou moins réussi. On passera sur l'antivirus, ultra-classique et dont les nouveautés sont maigres. On notera juste que son système de scanner est encore plus lourd qu'auparavant. Ils doivent avoir un deal avec Intel pour nous vendre des processeurs dual core, je ne vois pas d'autre raison. Le firewall reste lui très bon, on rappellera qu'il est basé sur « AtGuard », un excellent outil racheté par Symantec qui le fait évoluer par très petites touches. La grande nouveauté tient à la phase « d'apprentissage », plutôt que de vous inonder de popup pour savoir s'il faut autoriser ou non chacune des applications que vous lancez à accéder au net, le pare-feu vérifie s'il fait partie des logiciels « validés » par Symantec. Si c'est le cas, des règles sont automatiquement créées. Passé ce temps d'adaptation, le firewall reprend un fonctionnement normal. C'est particulièrement bien pensé, surtout pour ceux qui ne savent pas trop quoi répondre aux questions posées (à l'image de votre grand-tante Jeanine). On appréciera aussi la possibilité d'empêcher certains composants d'une application d'accéder au net, comme une DLL qui irait s'identifier sur les serveurs de Verisign (c'est tellement pénible et inutile…). Parmi les autres bonnes idées, il y a l'arrivée d'un « Security Inspector », un outil qui vérifie en permanence des petits détails comme les préférences d'Internet Explorer et de Windows. Il vous avertira par exemple si vous n'avez pas protégé certains comptes utilisateur par mot de passe et empêchera les sites web de changer la page de démarrage d'Internet Explorer. Autant utiliser Firefox, non ? On trouve également une protection anti spyware en temps réel. Elle reste malheureusement assez limitée, c'est certes mieux qu'avant, mais à côté d'un AdAware, c'est beaucoup trop pauvre. J'ai gardé le meilleur pour la fin : le sulfureux Norton AntiSpam. La bonne nouvelle, c'est qu'il ne s'installe plus par défaut, il avait en effet une fâcheuse tendance à s'implanter dans votre Outlook sans qu'il soit possible de l'y enlever. Pire qu'un Spyware. Désormais, au premier lancement de votre client e-mail, on vous pose la question. Vu l'inefficacité de la chose, on répondra par la négative. Sans être indispensable, cet opus 2006 de NIS apporte quelques bonnes nouveautés au niveau du firewall ainsi qu'une protection avancée pour les débutants. Ce n'est déjà pas si mal !

- VERSION : 2006
- ÉDITEUR : Symantec
- LICENCE : 60 euros
- URL : http://www.symantec.com



On a désormais droit à une grosse icône dans la barre des tâches. Là, il n'est pas content parce que je n'ai pas activé l'installation automatique des mises à jour de Windows.



L'interface principale tentera de vous vendre des utilitaires additionnels...



Va-t'en, Norton Antispam, va-t'en !

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 1.36, Media Player Classic 6.4.8.6, VLC 0.8.4, Media Portal 0.2.0
- *Lecteurs audio :* iTunes 6.01, Winamp 5.11, Foobar 2000 0.9b10, Deliplayer 2.50
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.0.7
- *NewsReader :* Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.0, Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 3.1, Miranda 0.4.0.1, MSN 7.5
- *Anti-lourds :* Spamihilator 0.9.9.10, POPFile 0.22.3, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.1, Autoruns 8.31
- *Downloaders :* FDM 1.9, FlashGet 1.71, WinBITS 0.9
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.05.94, StyleXP 3.13, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.2, FileZilla 2.2.17, SmartFTP 1.5.988
- *Browsers Web :* Firefox 1.0.7, Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :* ACDsee 8.0, Xnview 1.80.3, FastStone 2.27
- *Tweakers :* X-Setup Pro 7.2, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine



Netgear SC101

Comment stocker ses tonnes de fichiers ? L'accès à ses MP3, vidéos, fichiers de boulot et autres devient un vrai problème dès qu'il y a plus d'un PC dans le foyer. Et je ne parle même pas des TPE (très petites entreprises) qui oublient le détail de la sécurité et de l'accessibilité du stockage des fichiers (bases de données, facturation, etc.). C'est donc sur un créneau où les besoins sont réels que débarquent les constructeurs, avec plein d'acronymes rigolos (mais si) sous le bras. Nous allons souvent parler de NAS (Network attached Storage - module de stockage qui se connecte directement sur un réseau local) et de SAN (Storage Area Network - réseau de stockage) dans les mois qui viennent. Des termes qui généralement s'appliquent à des solutions matérielles plus qu'onéreuses. Une situation qui change grandement depuis ces derniers mois.

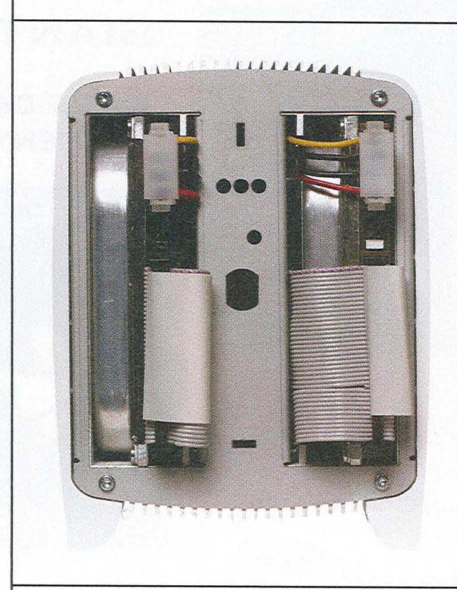
SAN n'est pas cher !

Le but de ces différents systèmes est donc pour le moins simple et bienvenu : sécuriser vos données avec des systèmes de sauvegarde automatisés, le plus souvent RAID 1 (copie miroir d'un disque sur l'autre), et permettre à toutes les machines du réseau d'accéder directement à ces fichiers. Imaginez votre banque de fichiers MP3 : il suffit de dire aux lecteurs audio de vos différentes machines que les fichiers sont sur le lecteur P (par exemple), qui est en fait un SAN planqué dans un placard, et hop, en avant la musique, pour tout le monde. Plus de risque de perte grâce au RAID, plus de problème de PC éteint, etc. C'est exactement ce que permet de faire le SC101 de Netgear, qui se pose également en solution idéale pour les petites sociétés. Exemple, une boîte de 2 ou 3 personnes qui bossent principalement sur des portables. Ça se vole ces petites bêtes-là. Mais si les données du bureau sont en fait stockées sur le SAN, on ne perd que ce qui n'était pas sauvegardé.

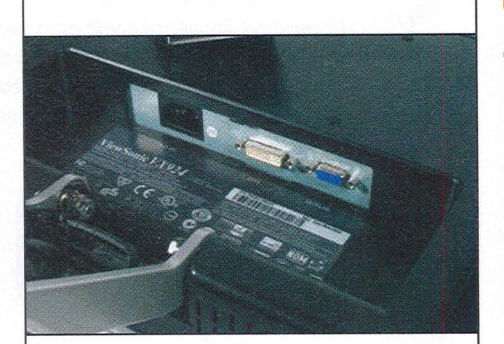
NAS et SAN sont dans un bateau

La différence principale entre NAS et SAN est que ce dernier est beaucoup plus adapté aux gros besoins de stockage : le serveur « voit » le SAN comme un disque qui lui appartient et les systèmes professionnels de stockage de ce type sont très pratiques : plus de place sur le SAN ? On rajoute une baie de stockage supplémentaire et comme par magie, l'espace disque augmente. En revanche, pour des particuliers, cette solution est presque trop lourde. Pour mettre sur le marché un produit au tarif abordable, Netgear a du faire des concessions importantes. La plus pénible est l'obligation d'utiliser un driver pour que les PC accèdent au SC101. Driver qui n'existe que pour Windows XP / 2000 et 2003… Il n'est pas non plus possible de rajouter un deuxième disque dur plus tard pour sauvegarder le premier : il faut donc tout prévoir dès l'installation. Car le SC101 n'a pas de module RAID, les données sont simplement envoyées sur les deux disques en simultanée (chaque disque a une adresse IP). Avec un taux de transfert de moyenne à 6 Mo (avec le firmware 4.14), le SC101 n'est pas un foudre de guerre mais sa réactivité lorsque plusieurs machines le sollicite est très correcte. Malheureusement quand on utilise 2 disques en RAID 1, les performances en écriture sont pratiquement divisées par deux. J'ajouterai que sans ventilation, l'utilisation de disques durs de grosse capacité qui chauffent pourrait poser problème à terme. Cette première tentative est donc intéressante mais largement perfectible, surtout pour une utilisation à domicile.

FABRICANT : NETGEAR
SITE WEB : **WWW.NETGEAR.FR**
PRIX : ENVIRON 150 EUROS TTC (SANS DISQUES DURS)







Viewsonic VX922

Ça accélère chez Viewsonic. Vraiment. Les quatre, puis trois millisecondes de temps de réponse annoncées pour le VX924 n'ont même pas eu le temps d'être testées par mes soins que le VX922 arrive sur mon bureau. Temps de latence ? Deux millisecondes. Deux ! Ça doit donc être parfait ? Mmmmouais. Presque. La dalle TN 19 pouces de ce moniteur LCD est effectivement excellente : contraste à 650:1, luminosité à 270 cd/m², angles de vision très corrects (pour du TN) annoncés à 150° latéralement et 130° verticalement. Mais pour ce qui est de la latence, on observe un phénomène très étrange : l'image se « casse » dans les jeux très rapides. La puce de deuxième génération, nommée ClearMotiv 2, qui « overclocke » la dalle LCD serait-elle trop zélée ? Difficile à dire. Le rendu est parfait dans des titres comme Warcraft III ou WoW, très bon avec un Call of Duty 2 et bizarre avec Counter-Strike Source. Dans ce dernier cas, on observe donc des cassures d'image (des lignes horizontales) lors des mouvements rapides. Rien de dramatique mais du coup c'est moins agréable que sur l'indétrônable VP191b. Et moins cher aussi ! Car la coque au look soigné n'offre pas autant de réglages de position que son aîné, et côté connectique on perd une prise VGA tout en gardant le DVI (heureusement). Le rapport qualité/prix reste donc excellent, malgré ce comportement bizarre avec certains titres.

Fabricant : Viewsonic
Site Web : **www.viewsonic.fr**
Prix : Environ 500 euros TTC



Ryzom Ring

LE DERNIER ESPOIR

Ça y est, l'alpha test de Ryzom Ring (R²) a enfin débuté. Seule une poignée de privilégiés participe à cet événement. Rappelons que R² est la première extension gratuite pour le MMO Ryzom. Elle permettra d'utiliser des outils afin de créer des scénarios de toutes pièces. D'autres joueurs devraient rejoindre l'alpha test avant l'ouverture de l'open bêta prévu à la fin du 1er trimestre 2006. C'est très certainement la dernière carte à jouer pour Nevrax qui n'est pas au mieux de sa forme, niveau finances.

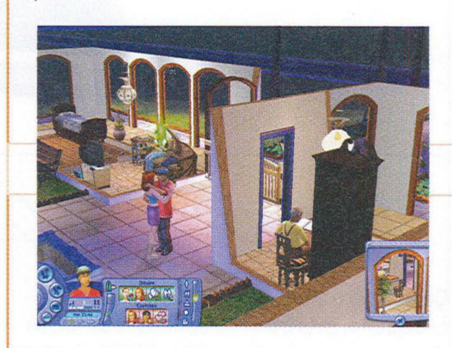




Service

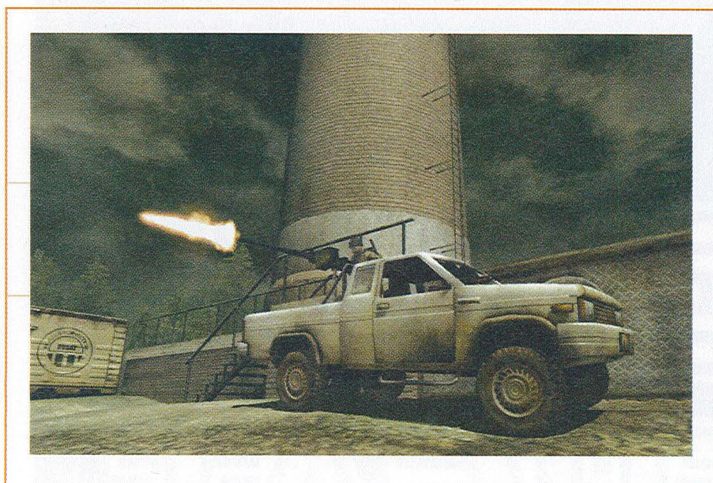
TÉLÉCHARGER VOS JEUX AVANT LEUR SORTIE

EA Téléchargement (www.downloader.ea.com/fr) est un service mis en place il y a quelques semaines par Electronic Arts. Grâce à cela, il est possible de télécharger du nouveau contenu pour vos titres préférés comme des patches et bien d'autres choses que l'éditeur ne tient pas encore à dévoiler. Mais le principal attrait de ce service est la possibilité de pré-commander et pré-charger des jeux. C'est-à-dire de télécharger un titre avant sa sortie, puis de l'installer et d'y jouer le jour de sa vente en magasin. Comme pour un certain Steam... Par contre, le prix des jeux est identique par rapport aux versions boîtes. En tout cas, voilà qui est bien pratique pour obtenir un jeu un dimanche à 2 h du mat'. Ben oui, une envie de massacrer des monstres ou de tirer à la roquette sur un ennemi, ça ne se contrôle pas.



ÉDITO

CE MOIS-CI, ON VOUS TEND LA MAIN, ON VOUS CHOUCHOUTE, ON PREND SOIN DE VOUS. LA PREUVE, PLUME VOUS AIDE À ÉVITER D'ENCAISSER UN SCORE DE BASKET LORS DE VOS PREMIERS MATCHES DE PES 5 EN LIGNE ET MAOH VOUS PRODIGUE DES CONSEILS AFIN QUE VOUS NE TOMBIEZ PAS DANS LES NOMBREUX PIÈGES DES CHAMPS DE BATAILLE DE WOW. À VOUS LES VICTOIRES, LA RECONNAISSANCE ET LES GROUPIES. ALLEZ, VOUS NOUS REMERCIEREZ PLUS TARD.



Battlefield 2

GUERRE MONDIALE

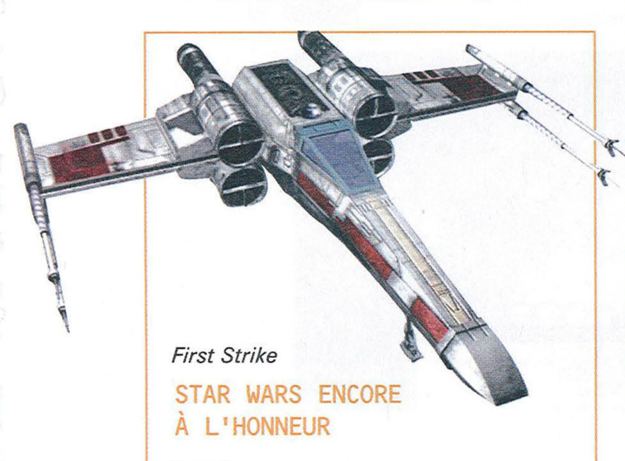
Vous rêvez de rejoindre les rangs d'une armée virtuelle organisée pour conquérir le monde ? Alors le site http://bf2combat.net/ devrait vous satisfaire. Ici, un service est proposé pour tous les joueurs désirant participer à des combats mémorables. Des serveurs d'entraînement et de batailles sont fournis pour votre armée pour vous permettre de participer à une sorte de conquête mondiale et de prendre possession de villes. Les phases de jeu se déroulent à la manière d'une partie normale de Battlefield 2. Par contre, barricadez-vous, coupez le téléphone et prévoyez des provisions, car vous allez en avoir pour 10 heures de combat. Ne soyez pas inquiet pour votre vie sociale, il est possible de laisser tomber ses coéquipiers en cours de partie sans vous faire engueuler par votre commandant. En fait, ce système de partie de longue durée a été mis en place afin que tous les membres d'une armée puissent organiser des roulements par rapport au fuseau horaire de chacun. Sur une armée qui comprend plus de 200 membres éparpillés sur toute la planète, il fallait bien que tout le monde puisse participer. Par contre, sur les 64 participants (32 contre 32) par partie, il y a deux joueurs par équipe (souvent des admins serveurs) qui veillent au bon déroulement d'un match. Celui qui est pris en train de tricher est mis au ban sur le champ et définitivement. Vu qu'une participation de 9 dollars pour 3 mois est demandée, ça ne donne pas envie de créer des comptes à répétition. Du coup, les serveurs sont dans l'ensemble « propres » et plutôt matures. Chacun joue le jeu en suivant les ordres de son commandant pour que le plan d'attaque se déroule le mieux possible. Cela laisse rêveur ! Il faudrait leur envoyer certains joueurs accros de Battlegrounds dans WoW, histoire de leur inculquer un minimum de discipline.



Contrainte de temps dans les MMO

LES CHINOIS PEUVENT JOUER TRANQUILLES

La régulation du temps de jeu sur les MMO n'a pas pu être imposée par le gouvernement chinois. Effectivement, une étude a révélé qu'il était facile pour les joueurs de contourner le système en utilisant divers moyens : plusieurs comptes, serveurs privés ou simplement en passant leur temps sur plusieurs MMORPG.
Le gouvernement veut tout de même rendre tout cela public afin d'encourager les parents à prendre les mesures nécessaires pour leurs enfants scotchés à leur moniteur.



First Strike

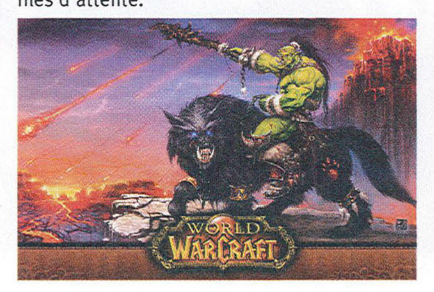
STAR WARS ENCORE À L'HONNEUR

Un autre mod consacré à l'univers de Star Wars est en cours de développement. Il se nomme First Strike et sera disponible pour Battlefield 2.
Pour l'instant, la création de First Strike n'en est qu'à ses balbutiements, mais il faut avouer que les modèles d'appareils sont carrément alléchants. Je vous laisse donc vous régaler avec ce screenshot de l' X-Wing.

World of Warcraft

COUP DE BALAI

Blizzard a annoncé la fermeture définitive de plus de 2500 comptes pour son MMO World of Warcraft, rien qu'en Europe. Emploi de programmes tiers, tricheries et manque de respect des conditions d'utilisation sont autant de motifs qui ont permis de mettre ces parasites à la porte. La voilà, la solution pour éviter les files d'attente.



Guild Wars

VOUS AUSSI, VOUS DEVIENDREZ BON

Ce n'est un secret pour personne, l'affrontement PvP (joueurs contre joueurs) est le fer de lance de Guild Wars. C'est pour cela que des modèles pré-établis sont mis à la disposition des joueurs désirant se lancer directement dans du PvP. Seulement il faut avouer que ce genre de perso tout fait n'est pas d'une efficacité extraordinaire. C'est pour cette raison qu'ArenatNet a décidé de remplacer les modèles pré-établis actuels. Pour cela, les développeurs s'adressent directement à la communauté et aux joueurs les plus expérimentés. Du coup, les guildes classées parmi les 20 meilleures sont invitées à proposer des modèles de leur choix qui seront implémentés dans Guild Wars par la suite. L'idée est carrément judicieuse, mais pose un petit problème : comment certains feront-ils pour utiliser le personnage et sa combinaison de sorts comme excuse après une défaite ? Pas de panique, il y a toujours moyen d'accuser le clavier ou la souris, voire les deux quand vraiment on se fait tauler.

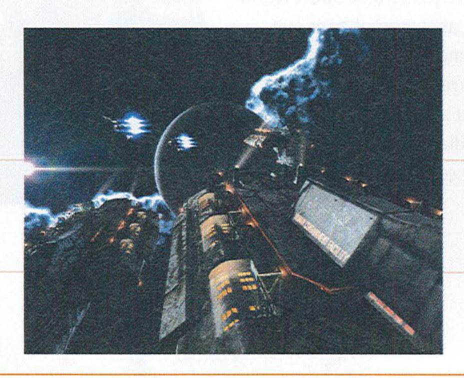


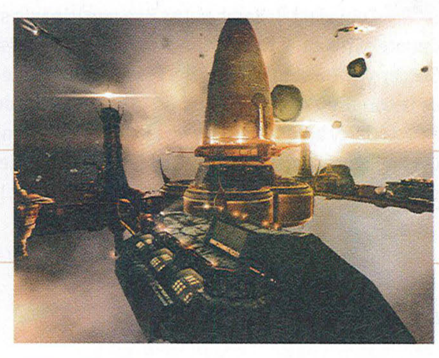


EvE Online

LE LAG, UN MAUVAIS SOUVENIR ?

L'univers de EvE Online est un des plus grands qui existe parmi les MMO actuels. Ce titre propose des aventures spatiales exaltantes réunissant tous les abonnés dans un seul et unique monde. Ici, il n'est pas question de séparer des joueurs sur différents serveurs. Malheureusement, cela pose tout de même quelques problèmes techniques, vu le succès croissant de EvE. Les développeurs, CCP, veulent réunir 25 000 joueurs simultanément avec un accès immédiat et un temps de latence minimum. Leur objectif a presque été atteint en adoptant la solution RamSan- 400. Sans rentrer dans des détails techniques incompréhensibles, le RamSan utilise des puces de mémoire pour lire et écrire les données. La vitesse de transaction effectuée sur le serveur n'est donc plus limitée par les têtes de lecture d'un banal disque dur. Du coup, EvE Online a accueilli avec ce système plus de 17 000 connectés sans aucun problème gênant. Tout le monde semble satisfait de cette évolution matérielle. Voilà une raison de plus pour nous envoler vers les étoiles de EvE Online.





Un joueur décédé

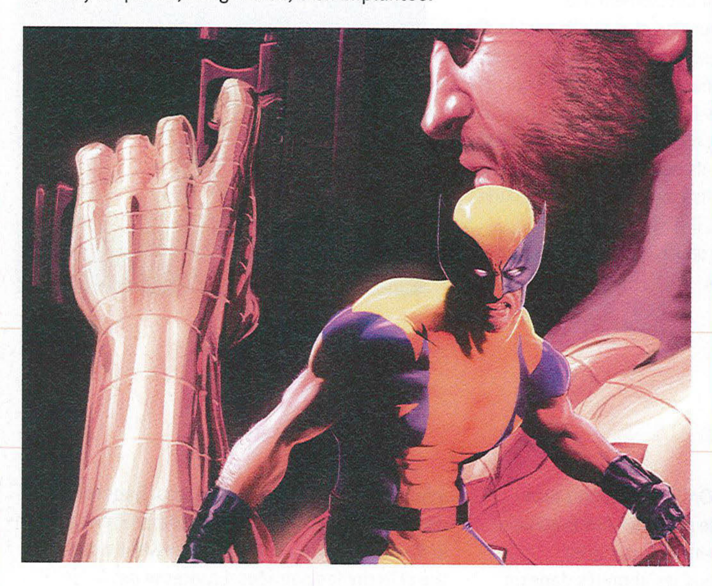
MMO, UNE DÉPENDANCE QUI TUE

Des parents en deuil attaquent Blizzard en justice. World of Warcraft, le MMORPG développé par le studio américain, aurait influencé le comportement suicidaire de leur enfant âgé de 13 ans. Ce jeune Chinois vivant à Tianjin serait monté au sommet d'un édifice pour reproduire une scène vécue dans WoW. Zhang Chuliang, l'avocat de la famille, aurait reçu le témoignage de nombreux parents dont les enfants ont des problèmes de dépendance avec le titre de Blizzard. Une plainte commune devrait donc être déposée auprès des tribunaux chinois. Il a quand même bon dos le jeu vidéo. « Non, m'sieur l'agent, c'est de la faute de WoW si je me déguise en orc pour tabasser Fumble, il voulait pas me donner ses tickets resto... ».

Marvel Online

LES « VRAIS » SUPER-HÉROS DANS UN MMO

Un nouveau MMO dédié aux super-héros va voir le jour. Contrairement à City of Heroes, ici la licence officielle de Marvel est utilisée. C'est Sigil Games Online, développeur de Vanguard, qui est chargé de la création de ce nouveau jeu massivement multijoueur. Pour l'instant aucune date de sortie n'a été annoncée et ça ne sera pas pour tout de suite, car même le nom reste encore à définir. Par contre, ce MMO sera disponible également sur Xbox 360. Il est même prévu que les joueurs des deux plates-formes puissent s'affronter. Reste à voir ce que ce MMO proposera face à la série des City of qui est, malgré tout, bien implantée.



Brouzoufs

QUI A LA PLUS GROSSE... CARTE DE CRÉDIT ?

Le système économique des MMO proposant un accès gratuit aux jeux avec des objets payants se démocratise de plus en plus. La preuve, le studio de développement chinois Shanda propose désormais cette offre pour l'ensemble de ses MMO. Avec des titres plus connus comme Project Entropia et le service Exchange de SOE, les jeux massivement multijoueurs prennent un virage économique qui sent un peu le moisi. Si le niveau d'un joueur se détermine en fonction de la taille de son portefeuille, où va-t-on ? En même temps, si la majorité des joueurs est prête à payer pour des objets en polygones, il est logique que certains en profitent et se remplissent les poches.





Coupe du monde

ON PREND LES MÊMES, OU PRESQUE, ET ON RECOMMENCE

L'annonce des disciplines officielles de L'ESWC (Electronic Sport World Cup) vient de tomber. Les 800 participants s'affronteront donc sur Counter-Strike 1.6, Quake 4, Warcraft III, Gran Turismo 4, Pro Evolution Soccer 5 et Trackmania Nations ESWC, cherchez l'erreur. Cette 4e édition de la coupe du monde de jeux vidéo se déroulera du 27 juin au 2 juillet 2006 à Paris Bercy après une série de qualifications mondiales de 6 mois. Les meilleurs se partageront la coquette somme de 400 000 dollars répartie dans les différentes disciplines. Cela laisse rêveur !



Darkfall Online

UN MMO GREC SANS KEBAB

Après quatre années de développement, le MMORPG Darkfall s'apprête à passer en phase de bêta test. Ce monde médiéval fantastique permet aux joueurs d'incarner une des 6 races disponibles parmi lesquelles se trouvent les incontournables nains, humains, elfes et orcs ainsi que les mahirims (des loups-garous) et les alfars (sorte de morts-vivants). L'ensemble reste très classique et il semble difficile pour Darkfall (www.darkfallonline.com) de s'imposer parmi les ténors du genre. Reste à voir ce que contient réellement ce titre créé par Aventurine, des développeurs grecs... frites, mayo sans oignon, s'il vous plaît ! Un petit Kebab online, c'est pour quand ?





Dungeons & Dragons Online

SA VIE SUR UN JET DE DÉS

AH, DONJONS ET DRAGONS ! CES INTERMINABLES PARTIES AUTOUR D'UNE TABLE OÙ NOUS NOUS GAVIONS DE PRODUITS À 0 % CONSEILLÉS POUR LA SANTÉ. QUE DE SOUVENIRS, LIMITE TRAUMATISANTS POUR CERTAINS. LE MAÎTRE DE JEU IMITANT UNE CHOUETTE EN S'ADRESSANT AU GROUPE, ÇA LAISSE DES SÉQUELLES...



Pour l'instant l'I.A. laisse à désirer. Les ennemis ne réagissent même pas lorsque vous les visez depuis une hauteur.

En fan de l'univers plus que du dé à 20 faces indissociable du JdR papier, je me suis donc lancé avec plaisir dans le beta-test de Dungeons & Dragons Online. Malheureusement, mes premières impressions sur ce MMO restent mitigées. Il faut dire qu'en 2006, le système du fameux dé de 20 devient carrément frustrant, surtout lorsqu'il est adapté pour un jeu vidéo. Malgré une dextérité au max, votre Ranger elfe se débrouillera comme un manche avec son arc pour peu que la poisse lui colle à la peau. Une série de jets de dés malchanceux au touché et vous reviendrez du combat les pieds devant. Rageant. Et si vous en sortez vivant il est actuellement impossible de régénérer sa vie hors d'une taverne. Même avec de la nourriture dans l'inventaire, l'avatar ne peut pas manger dans la rue ou dans un donjon. Trois choix s'offrent alors à vous. Tout d'abord, sortir du donjon pour se reposer à l'auberge. Auquel cas vous subissez un malus d'expérience pour avoir quitté l'aventure, super. Ensuite, vous pouvez dépenser tout votre or en potions de soin. Etre en vie mais pauvre, ce n'est pas franchement mieux. Et pour finir on comprend bien vite que DD Online ne permet pas d'évoluer en solo histoire de s'habituer à la prise en main. Il faut dès le début opter pour un groupe complet : clerc, guerrier et voleur obligatoire. S'il vous manque une classe précise pour engager une mission périlleuse pendant votre temps de jeu, il faut... attendre et sortir sa DS pour se taper une bonne partie de Mario Kart. Ici, pas d'artisanat ou de PvP pour s'occuper hors des quêtes.

DU PAIN SUR LA PLANCHE

C'est auprès des PNJ (Personnages Non Joueurs) qu'il est possible d'acquérir des missions. Ces dernières se déroulent par le biais de petites instances, à la manière d'un City of Heroes. Une fenêtre informe d'ailleurs les aventuriers sur le niveau de la quête et la durée nécessaire pour l'accomplir. Même si les combats ne sont pas passionnants (I.A. déplorable et aucune sensation de toucher), il émane de ces donjons une ambiance prenante, un côté aventure assez sympathique avec pièges, passages secrets et autres surprises agréables. Chose appréciable : des messages s'affichent pour indiquer un danger ou un bruit selon le niveau de votre perception. C'est assez jouissif de voir un guerrier idiot mourir à cause d'un piège que vos sens ont détecté deux secondes auparavant. Il faut dire qu'il est difficile de prévenir ses compagnons d'armes rapidement. C'est pour cela que Turbine implémente un système de communication vocale uniquement pour les groupes. Une initiative que la majorité des joueurs apprécieront. Beta-test oblige, la valse des patches viendra modifier de nombreux aspects de ce titre d'ici sa sortie. Mais pour le moment, pas facile de s'enflammer pour Dungeons & Dragons Online même s'il propose des aventures prenantes car le gameplay a vraiment besoin d'être amélioré. Espérons que le beta-test sera vraiment constructif, car en l'état, ce n'est pas DD Online qui viendra vider les serveurs de WoW.

CYD



La taverne, le lieu de rendez-vous indispensable pour démarrer une aventure de Dungeons et Dragons. Même dans le MMO, vous n'y échapperez pas.



Le large choix d'actions est plutôt agréable : sauter, monter aux échelles, nager, activer des leviers, détecter des passages secrets...



World Cyber Games 2005

DE LA POUDRE AUX YEUX ?

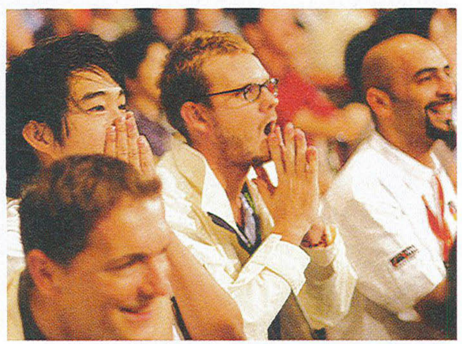
LA 6E ÉDITION DES WCG S'EST DÉROULÉE TRÈS LOIN DE CHEZ NOUS, À SINGAPOUR. AUTANT VOUS DIRE QU'ON A MIS DU TEMPS À RECEVOIR DES NOUVELLES PAR LA POSTE.

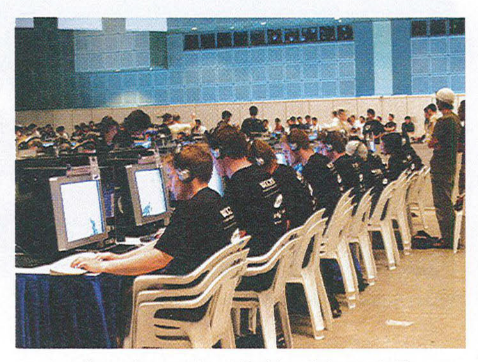
Ah, les World Cyber Games : le plus gros championnat de jeux au monde. Des millions de dollars de budget, des logos à gogo, un hymne, des politiques, des sponsors et acrobates colorés. Chaque année, les Coréens d'ICM nous gratifient d'une démonstration de puissance, mais oublient toujours l'esprit Hardcore Gamer qui caractérise plus la Coupe du Monde des Jeux Vidéo et encore plus les évènements de la CPL. Nous étions partis de San Francisco l'année dernière avec un goût plus qu'amer : événement morne, manque de show, joueurs isolés. Cette année, les organisateurs ont su chouchouter au moins les joueurs.
Selon Yorlin des Goodgame, « les aménagements pour les joueurs étaient sans commune mesure avec ceux de l'an dernier ou même n'importe quoi à ma connaissance. Le standing des hôtels, les salles d'entraînement et les machines, tout cela a contribué à rendre le séjour vraiment agréable ». Yoan Merlot, alias ToD, nous confirme le chouchoutage aux petits oignonages, mais déplore « l'étrange façon de gérer des tournois chez les Coréens ».



La Corée conserve au moins son titre à Starcraft. Heureusement, sinon c'était l'émeute dans les banlieues.

En effet, avec des poules avec un seul survivant et des playoff en simple élimination, autant vous dire que tout le monde avait sa chance. Heureusement, ToD et les autres ténors de Warcraft III s'en sont sortis et le Français accroche une excellente 4e place. Son collègue des 4kings, le célèbre Grubby, chute pour la première fois depuis des lustres et c'est le Chinois Sky qui l'emporte devant l'Américain Shortround, confirmant une excellente forme - et le fait que la race Human n'est pas défavorisée comme prétend tout le monde.

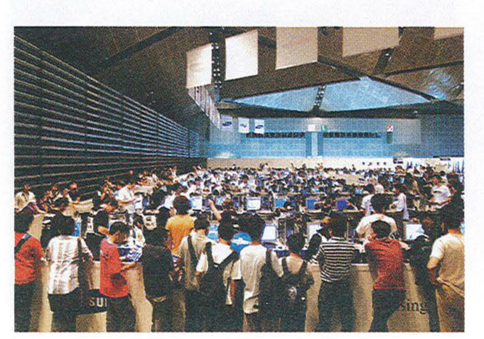

Hans (à droite), le capitaine de l'Allemagne et le Norvégien xqtr (à gauche) vibrent durant la finale CS.

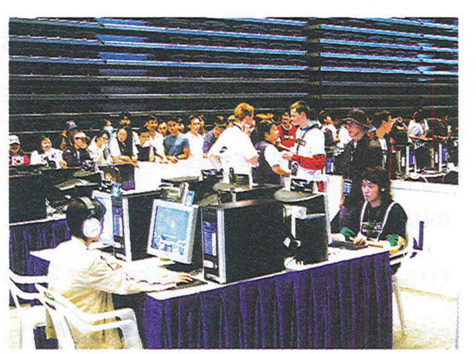

On a beau jouer dans un tournoi de riches, la bonne vieille technique des chaises empilées est toujours de rigueur.

SOURCE D'ENNUIS

Malheureusement mais sans surprise, on passera plus rapidement que prévu sur le tournoi Counter-Strike. Malgré les protestations des joueurs, l'expérience désastreuse de la CPL Summer et la décision de la plupart des organisateurs de rester en version 1.6, les WCG ont fait jouer leur tournoi dans la version Source, dont la précision fait encore rire dans les chaumières. Les Goodgame sont donc sortis des poules avant de se faire vider par une équipe du Kazakhstan, les k23. Ces derniers pousseront leur chance jusqu'en finale où ils se feront déculotter par l'équipe américaine des 3D, tenants du titre et entraînés sur Source pour l'occasion. Ceci permet d'ailleurs aux États-Unis de finir pour la première fois en tête des nations, devant la Corée du Sud, qui doit commencer à stresser de jouer les Poulidor du Esport alors qu'à l'origine, les WCG étaient plutôt un moyen pour eux d'inviter des pays avant de les écraser à Starcraft. Allez, on croise les doigts pour eux en vue de l'édition 2006 qui se déroulera à Pékin.

MonsieurLâm




Bonne nouvelle, les spectateurs pouvaient enfin approcher de la zone des joueurs.



PENDANT CE TEMPS, À VERA CRUZ...

Non, en fait à New York, la CPL terminait enfin son World Tour. Fatality remporte le titre et la bagatelle de 150 000 dollars. On retrouve tout le monde l'année prochaine, mais sur Quake 4 ce coup-ci. De son côté et à Paris, Games Services (nouveau nom de Ligarena) annonce qu'une édition spéciale et gratuite de Trackmania - intitulée « Nations ESWC » - fera partie des disciplines officielles de l'édition 2006.



Les Américains succèdent aux Néerlandais et aux Allemands pour le titre par nations.

Pro Evolution Soccer 5

PES 5 POUR LES NULS

CHAMPION D'EUROPE PES 5 DES JOURNALEUX, C'EST GÉNIAL. L'ÉQUIPE DE STICK VOUS PAIE LE RESTO ET QUAND LA DROGUE DANS LE CHAMP' A FAIT EFFET, ELLE VOUS FAIT SIGNER UN CONTRAT VOUS FORÇANT À DÉVOILER VOS SECRETS ET TECHNIQUES DE JEU EN LIGNE. DAMN !



Thierry Henry, ou le mec qu'on a envie de tacler en permanence.

Classement général 0:47
Infos à 23:40 Joueurs inscrits 41829

Rang	Joueur	Points	V	N	D
1	FEDOR	21629	569	143	126
2	ELISIO	21175	480	78	69
3	BOSKEILS360	19033	458	50	151
4	Bittor	18015	478	121	182
5	Y-3	17570	440	67	79
6	saN.7	16643	363	155	164
7	FAT4	16128	406	64	126
8	Erl	15352	338	61	62
9	cobinsky	14770	351	53	106

Trier Votre classement Aide

Vous voyez le nombre de matchs du numéro 1 européen ? Matez aussi les défaites, y'a comme un os...

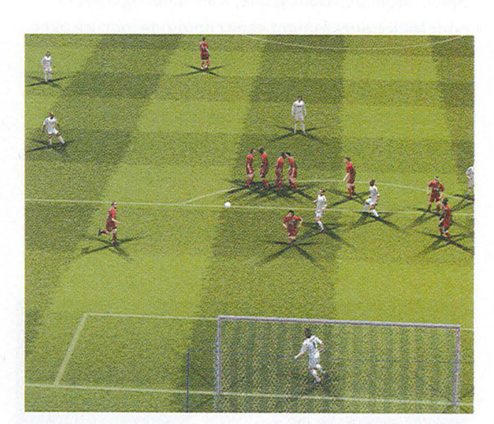
Apprendre à bien jouer à Pro Evolution Soccer 5 et dérouler des dizaines de milliers d'Européens en ligne comme d'autres enfilent les perles, c'est facile, je le fais tous les jours. Non, je plaisante. Il n'existe personne d'imbattable, et surtout pas moi. Même le meilleur compétiteur avec la plus élaborée des stratégies peut tomber sur un os, tout comme il arrive fréquemment que les grandes nations de football chutent face à des effectifs plus faibles. Il y a tellement de paramètres qui peuvent rentrer en compte dans une partie : la concentration, la forme des joueurs, un peu de lag, la réussite, une tactique peu adaptée à l'adversaire... Toutefois, ce serait idiot de nier qu'il est possible de se faciliter les choses sans avoir à fournir des efforts incommensurables.

LE CHOIX DE L'ÉQUIPE

Libre à vous d'opter pour Saint-Etienne et la Belgique, les équipes de votre cœur. Mais autant le dire, si vous cherchez la victoire, oubliez-les. Quitte à jouer la gagne, autant s'en donner les moyens. Dans le parc de nations proposées, il convient de dire que la meilleure équipe demeure le Brésil. La Seleçao possède le plus beau secteur offensif qui soit. Avec Kaka' en chef d'orchestre, Juninho en tireur de coup franc (99 en précision, rien que ça) et le triangle Ronaldinho, Adriano, Ronaldo en pointe, nul doute que si on vous marque un but, vous avez le potentiel pour en coller le double. De vrais cyborgs qui dégoûtent leur monde. Ensuite, je ne saurais que trop vous conseiller l'Angleterre et son milieu aussi technique que rugueux, accompagné d'attaquants ultra véloces. Citons ensuite la France qui n'a besoin que d'un joueur, Thierry Henry, un vrai Superman, pour faire la différence, l'Italie, une muraille défensive solide et reine du contre, puis l'Argentine et l'Espagne, pays dotés de quelques talents agiles et opportunistes. Pour ce qui est des clubs, Chelsea et le Milan AC tiennent le haut du pavé, à la fois pour les onze joueurs de base de folie, mais aussi parce que leurs bancs respectifs sont blindés de remplaçants de luxe. Qui plus est, ces deux-là peuvent s'adapter à toutes les tactiques possibles. Un peu plus loin dans l'échelle



À force de mal pratiquer le pressing, ça va finir par se voir.



de l'efficacité, il est clair que vous pouvez aussi assurer avec des équipes comme Arsenal, Manchester, la Juventus de Turin, l'Inter de Milan, le Real de Madrid ou le FC Barcelone. Ces dernières ne déméritent guère et possèdent des équipes-types affriolantes. Priez juste pour qu'aucune blessure ne vienne vous pourrir une rencontre, car il n'y a pas la même qualité sur le banc...

LES TACTIQUES GAGNANTES

Les formations de base, sans toucher à rien, c'est une option comme une autre. Ce serait pourtant dommage de ne pas profiter des possibilités offertes par cette simulation, d'autant qu'elles ont une réelle influence. Allez, je vais vous citer quelques formations efficaces. LA formation basique, c'est le 4-3-3 aménagé. Resserrez bien vos défenseurs centraux côte à côte sur le point de penalty, descendez les défenseurs latéraux et assignez à tout ce petit monde des flèches offensives pointées vers l'arrière et une attitude défensive haute. Idem pour les deux milieux défensifs,



Deux exemples de formations portées sur le jeu rapide et les ailes.

qui seront aussi plus efficaces en marquage de type couverture. Le milieu offensif ainsi que les attaquants doivent par contre s'orienter vers le but adverse et ne jamais revenir dans votre moitié de terrain. Pour les ailiers, ce qui fonctionne assez bien, c'est de les placer sur le poteau de corner. Premièrement, ils seront toujours prêts pour une passe en profondeur lobée. Ensuite, ils attirent des défenseurs sur eux, libérant l'axe. Pas très académique, mais efficace. L'autre option pour les joueurs très offensifs, mais pas frileux, c'est le 4-4-2. Composé à peu près de la même façon, il nécessite un milieu central à tendance défensive, en couverture également, et un Second Attaquant, nouveau poste très utile pour engendrer des contres efficaces, de par son placement légèrement en retrait. Enfin, avec PES 5, c'est le retour en grâce du 3-5-2. Mais pas n'importe lequel, le 3-5-2 B1, avec deux arrières latéraux (encore un nouveau poste), des mecs qui vont cavaler pendant toute la durée du match près de la ligne de touche. Avec eux, vous serez 5 à attaquer ou 7 à défendre sur les gros coups de pression. Néanmoins, il est nécessaire d'avoir des athlètes endurants, rapides et bons passeurs, sinon... Dernière recommandation au sujet des stratégies. : je ne saurais que trop vous conseiller le pressing et le contre en semi-auto, avec le hors-jeu que vous activez manuellement, surtout si vous optez pour la défense en ligne.



N'oubliez jamais : Tir + R2 = beaucoup de bonheur.

LES BONS OUTILS

Vous allez sûrement trouver que j'exagère, que je fais de la publicité gratos, etc, etc. En attendant, une partie de PES tranquille entre potes, ça ne se joue pas avec n'importe quelle manette en main. Oubliez tout ce qui est paddle développé spécialement pour les PC, de marque Logitech, Thrustmaster ou autres. Il vous FAUT une Dual Shock 2 de Sony et l'adaptateur USB qui va vous permettre d'en profiter jusqu'au bout des sticks analogiques. Car pour ce qui est du confort, autant pour sa prise en main que pour la souplesse de ses boutons, la manette de la PlayStation 2 se révèle parfaite en tout point. Et puis quand même, à la base, notre jeu de foot préféré est développé sur cette console, avec un agencement des boutons parfaitement étudié. Les deux outils que je déclare officiellement indispensables à votre épanouissement vidéo-footballistique se trouvent assez facilement sur le net ou dans les magasins spécialisés et grandes enseignes type FNAC ou Virgin. L'ensemble vous reviendra à environ 50 €, mais c'est un investissement dont vous tirerez beaucoup de satisfaction sur le long terme, car idéal pour d'autres types de softs.



TOUT POUR LE STYLE ?

Pour ce qui se passe sur le terrain, commençons par vous expliquer comment défendre de façon effective. Le pressing est une bonne arme, le double pressing aussi. Mais évidemment il y a le revers de la médaille. Si vous ne lâchez pas les boutons au moment d'arriver près du porteur du ballon vous risquez de commettre une sale faute. Il faut savamment se servir de ce pressing pour téléguider vos défenseurs vers la balle sans se jeter et en pensant à couper une trajectoire de passe ou de shoot possible. Allez-y au bluff en faisant



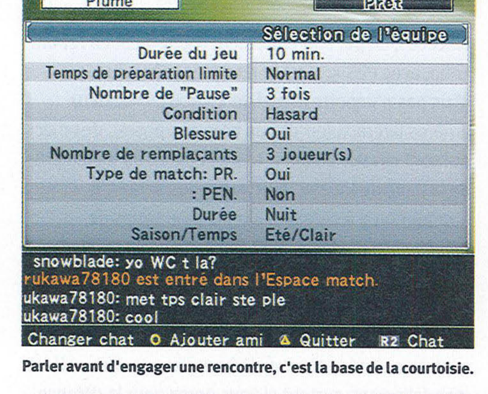
N'oubliez pas de préciser quel type d'équipe vous voulez jouez pour éviter les surprises.



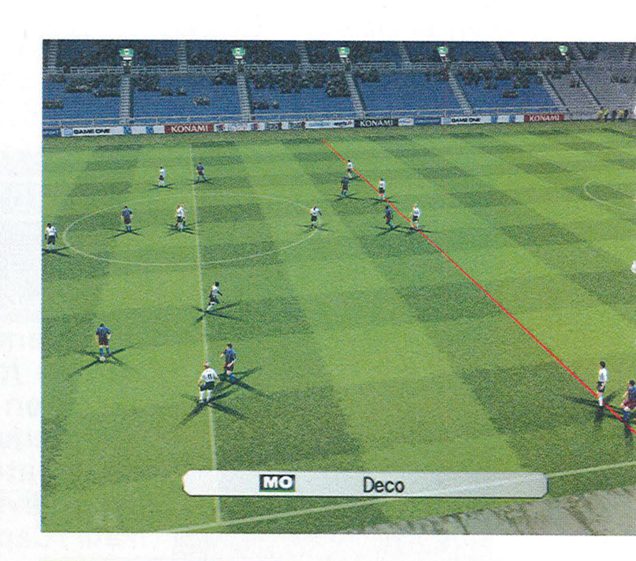
Un débordement, deux feintes, on repique, on passe, on marque. Facile.

croire que votre bonhomme fonce au turbin, alors que celui du CPU rapplique au galop par surprise.
En attaque, le jeu en passes courtes et rapides et quelques profondeurs restent le meilleur moyen de parvenir en position dangereuse. Il existe toutefois un style stéréotypé très efficace. Vous débordez le long de la surface de réparation et repiquez avec adresse vers l'axe à l'aide de divers dribbles et autres feintes de corps grâce à la touche de course secondaire R2. Ensuite, soit vous la jouez comme au handball, en faisant tourner le ballon autour de la surface en attendant la brèche, soit vous passez en retrait pour une frappe de mule en pleine course, soit vous adressez un centre tendu au premier ou second poteau (maintenez la direction et la touche de changement de joueur pour un meilleur résultat).
Concernant les coups de pieds arrêtés : chargez la moitié de la jauge pour les coups francs directs. Sinon, jouez-les comme vos corners : une petite passe puis on repique vers le point de penalty sur un joueur démarqué.
Je finirai sur le problème épineux du face à face avec le gardien et du shoot en général. La touche R2 est devenue magique dans PES 5. Tapotez-la après avoir rempli légèrement votre jauge, le tir sera la plupart du temps bien enroulé et près des poteaux. Pas aussi efficace que le lob de PES 4, mais presque. Maintenant que vous savez l'essentiel, entraînez-vous et développez ensuite votre propre style, pour le jour où je vous retrouverai sur un lobby français, jeunes gaillards !

PLUME



Parler avant d'engager une rencontre, c'est la base de la courtoisie.



PRENEZ VOS PRÉCAUTIONS

L'interface en ligne n'étant pas encore vraiment optimum top-moumoute, il y a certains pièges à éviter quand on recherche la convivialité. Parce que les cons, c'est bien connu, ça ose tout, c'est même à ça qu'on les reconnaît. Première chose, s'assurer que le joueur d'en face ne joue pas juste pour gagner des points en vitesse et en toute fourberie. En général, ceux-là proposent des matchs en cinq minutes et prennent le Brésil. Ils s'assurent de montrer une vitesse de connexion raisonnable, puis quand la rencontre débute, ils téléchargent la vie de leur voisine en DiVX. Du coup, vous ramez, pas eux, ils en profitent pour marquer puis, quand vous devenez l'host en seconde période, ils ne font que défendre. Et bye bye. Faites gaffe aussi aux gars qui ne préviennent pas qu'ils jouent en double, c'est plutôt agaçant. Ou encore ceux avec qui vous avez convenu de prendre des clubs ou bien de jouer sur un thème (genre Ligue 1, très marrant), et qui attendent que vous ayez choisi votre équipe pour prendre le Brésil. Ne vous inquiétez pas toutefois, tant que le match n'a pas débuté, une déconnexion ne vous sera pas sanctionnée par une perte de points. Bref, le bon conseil, parlez toujours avec vos futurs adversaires avant, ça permet de dénicher les fripouilles. Par contre, si à 3-0 un gredin déconnecte pour éviter de voir ses statistiques fondre comme neige au soleil, vous n'aurez que vos yeux pour pleurer le peu de points gagnés. Tristesse.



Sur les corners, le premier poteau ou le jeu à la rémoise sont préconisés.

Star Wars Galaxies

ÇA SENT LE SAPIN

SOE TENTE LE TOUT POUR LE TOUT EN MODIFIANT RADICALEMENT LE SYSTÈME DE JEU DE SON MMO STAR WARS GALAXIES. MALHEUREUSEMENT, LES DÉVELOPPEURS, NE MAÎTRISANT PAS ASSEZ LA FORCE POUR DEVENIR DES JEDI DE LA PROGRAMMATION, ONT TOUS SOMBRÉ VERS LE CÔTÉ OBSCUR. DU COUP, JE NE VOUS RACONTE PAS LA TÊTE DE LA NOUVELLE VERSION DE SWG. HA, BAH, SI JUSTEMENT, J'AI DEUX PAGES POUR ÇA.



Avec la nouvelle interface de profession, vous n'échapperez plus à la tronche de Mark Hamill en 1977. C'est un coup à vous dégoûter d'avoir choisi la classe de Jedi.

« Les fans dépensent de l'argent pour tout et n'importe quoi ». Ça a sûrement été la pensée de SOE en sortant Star Wars Galaxies en 2003. Leur MMORPG avait le goût d'une vieille version bêta toute moisie mais qu'importe, c'est Star Wars, donc c'est bien. Mouais. Les nombreux bugs ont profondément irrité l'ensemble de la communauté et personne n'était ravi de payer un abonnement mensuel, vu la qualité finale du produit. Patch après patch, les développeurs ont réussi à redresser, plus ou moins bien, le tir. Mais de nombreux détails ont continué d'agacer les abonnés. Comme voir Luke Skywalker répondre comme un pantin que Vador a tué son père alors qu'il est entouré d'une vingtaine d'impériaux venant de raser sa base. On passera sur les incohérences de l'univers qui font hurler les puristes et qui ne se limitent pas à la possibilité de retourner sa veste : un jour je suis impérial et le lendemain, je vais chez les rebelles, sans malus. Malheureusement, les mises à jour successives n'ont pas suffi à consoler les fans. SOE a donc annoncé, il y a quelques semaines, l'implémentation du NGE (New Game Enhancement). C'est-à-dire la refonte quasi-totale de SWG. Un pari ambitieux pour stopper l'hémorragie des joueurs et surtout séduire de nouveaux venus. Tout en avouant au passage que l'ancienne version n'était peut-être pas si parfaite...



Voilà les stats d'un Jedi niveau 81 créé en quelques secondes. Trop bien le NGE.



Autant taper de grosses bêtes car avec le nouveau système de visée, mieux vaut s'attaquer à ce qui est facile à viser.

UN NOUVEL ESPOIR

Sur le papier, il n'est plus question de lifting, mais bel et bien de changer de tête. De nombreux domaines de SWG sont profondément remodelés. Le plus flagrant est la refonte des professions. Auparavant il était possible de sélectionner une classe de base et d'apprendre n'importe quelles compétences du jeu. Désormais, tout est beaucoup plus dirigiste et on perd énormément de liberté. Par exemple, le Trader est le seul personnage à pouvoir crafter des vêtements ou armes. De plus, les 10 premiers niveaux font office de tutorial et se déroulent dans une zone à part. Ce n'est pas forcément un mal puisque ça permet d'être tranquille pour prendre son perso en main, mais les vieux briscards apprécieront moyennement de faire un nouveau perso. Côté quêtes, elles sont mieux adaptées aux professions. Si vous êtes chasseur de primes, vous pourrez obtenir des missions d'assassinat auprès de Boba Fett. C'est plus sympa que d'enchaîner des quêtes d'extermination de monstres sans but précis. Et il est désormais possible de voir la récompense

YODA VA AVOIR DU TAF !

Il est désormais possible d'incarner un Jedi dès la création de perso. Cela prouve à quel point SOE a décidé de rendre SWG accessible au grand public. À la rigueur, pourquoi pas. Seulement, on imagine déjà les vagues de navettes déchargeant des centaines de jeunes Padawan pour qu'ils soient entraînés par Yoda. Il faut dire que la tentation de choisir cette classe est énorme. Le Jedi est un véritable mythe et désormais on vous offre sur un plateau la possibilité d'en jouer un. Le pire dans tout ça, c'est que toute l'expérience cumulée sur votre personnage depuis sa création est automatiquement transférée dans une des 9 classes proposées par le NGE, à vous de choisir laquelle sélectionner. Du coup, notre bon vieux ranger s'est retrouvé Jedi niveau 81 en quelques secondes. C'est vraiment un grand n'importe quoi.



La lumière bleue indique le chemin à suivre pour accomplir votre objectif de quête. Viens petit, n'aie pas peur, on t'accompagne jusqu'au bout.



Voilà les 9 nouvelles classes imposées par le NGE. Allez, moi je veux devenir Harrison Ford, jeune !



Dommage que le tutorial soit aussi buggé, ça ne motivera pas les gens à rester.

de quête avant la fin de la mission. Merci World of Warcraft. Le système de combat basé sur le tour par tour a également été revu pour devenir plus dynamique en donnant la possibilité de contrôler chacune de ses actions. Dans les faits, les animations sont accélérées et il faut s'acharner sur le bouton de la souris pour abattre un ennemi. On se croirait presque dans Diablo, mais dans une version où la précision a été laissée au placard. Évidemment, de nombreux autres points ont été modifiés, que ce soit au niveau de l'interface ou du gameplay. Si certains aspects peuvent paraître alléchants, les fans n'ont pas accueilli tous ces changements avec enthousiasme, bien au contraire.

LA COMMUNAUTÉ CONTRE-ATTAQUE

Quelques heures à peine après la mise en ligne du NGE, les joueurs ont donné leur avis sur les forums officiels et les sites de fans. Les réactions étaient majoritairement négatives, pour rester poli. Il faut avouer que changer radicalement un système de jeu avec lequel on évolue depuis 2 ans, ça fait un choc.

Les joueurs assidus ont fini par s'habituer aux défauts de l'ancien système et il est difficile pour eux de voir les côtés positifs du nouveau gameplay. C'est un peu comme s'ils découvraient un nouveau soft. Les vieux réflexes ont du mal à disparaître. Pourtant, au milieu de ce déluge de critiques, certains joueurs de longue date ne trouvent pas que tous les changements soient mauvais. Quoi qu'il en soit, SOE n'a pas attendu très longtemps pour réagir officiellement à sa communauté en colère. Les développeurs expliquent qu'il y a seulement quelques mécontents et que la majorité apprécie le NGE. On aimerait les croire. Ils étayent aussi leur choix en affirmant que la vitesse des combats est mieux adaptée aux joueurs et à l'ambiance de Star Wars. Pour faire taire toute critique à propos de la puissance des personnages (modifiée dans cette version), SOE a carrément fait disparaître le « Combat log » et les chiffres qui vont avec. Avec un tel discours autoritaire, il ne va pas rester grand monde pour arpenter l'univers de Star Wars. Et ce, malgré l'annonce de nouvelles missions de niveau 80, du développement du PvP (Joueur contre joueur) ou encore d'un équilibrage perpétuel des professions. Beaucoup de joueurs estiment qu'ils ne continueront pas de payer un abonnement mensuel sur des éternelles promesses d'amélioration. À croire que SWG n'est qu'un vaste laboratoire dont les joueurs font office de bêta testeurs payants. En attendant, ce « Star Wars nouvelle version » a fait suffisamment de bruit pour attirer de nouveaux joueurs intrigués par tout ce remue-ménage. Mais je ne parierais pas grand-chose sur la quantité de monde qui se payera un abonnement à la fin de l'offre d'essai.

CYD





Warcraft III : DotA

L'EXPÉRIENCE INTERDITE



Caf : « Le petit Rikimaru, il a l'air sympathique. Et fourbe. Invisibilité, backstab, il a tout pour me plaire. »



Avertissement ! Cher client, vous venez de faire l'acquisition d'un produit RealLife™ et nous vous félicitons pour votre achat. Grâce à la technologie avancée de notre BrainIntruder®, vous allez pouvoir expérimenter avec joie une forme totalement novatrice de jeu vidéo. Grâce à un procédé breveté ultra-secret que nous envient même les militaires, vous allez avoir la chance unique de vivre une partie de Warcraft 3 : DotA à travers les yeux d'un rédacteur de Joystick™, quel qu'il soit. Vous ressentirez ses émotions, vivrez le combat comme si vous étiez à sa place, avec une intensité inouïe. Nos techniciens ont travaillé dur pour vous livrer un produit de qualité et nous espérons qu'il vous satisfera pleinement. Nous vous rappelons néanmoins qu'il faut en faire usage avec modération et sagesse. Tout abus ou utilisation inadéquate pourrait entraîner des troubles psychologiques, de la schizophrénie, une folie passagère, voire une accoutumance à l'alcool et aux lasagnes-frites. Merci d'avoir fait le choix du BrainIntruder® de RealLife™. Et bon amusement !

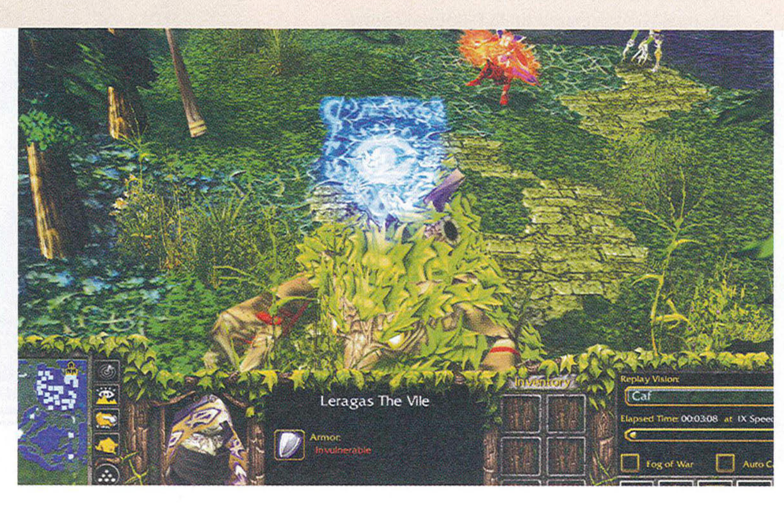
ZOUF !

Hmm... Déjà 17h00. J'ai faim. Et soif aussi. Qu'est-ce qu'il me veut Cyd ? Un DotA ? Encore !? Pfff... Je vais encore prendre cher et je n'aime pas ça. Mais bon, il a un sourire si candide, je n'ai pas la force de l'envoyer paître. Allez, O.K. Grmblbl... Menu : démarrer, Warcraft III, Frozen Throne. Ouais, ça va, j'arrive. Oh ! les lourds ! Alors, choix du héros... Atropos, nom idiot, ça me va.
Bon, et Caf, il va falloir qu'il arrête de ricaner. Parce qu'il commence à m'énerver avec ses vannes sur mes capacités. « Ah Fumble, si tu n'avais pas Cyd pour t'aider, gnagnagna... ». Je suis sûr que Caf, en douce, il échange des messages avec Fask pour me railler.
À tous les coups, ils vont encore se jeter sur moi dès le début et ça ne va pas me plaire. Et Fask, il a le regard fourbe, ça ne me dit rien qui vaille. Ils ont certainement préparé un bon coup dont ils se régalent déjà. Allez, Fumble, du cran que diable. Tu PEUX le faire. Le talent est en toi, certes bien caché, mais tu PEUX y arriver.
Ça ne doit pas être beaucoup plus compliqué que Myst. Rien que l'idée de voir leurs mines déconfites quand je vais balancer mon premier coup de lame sur leur frêle carcasse, je m'en régale à l'avance. Mwahahah. Hmm. Bon, O.K., on va surtout essayer de ne pas mettre Cyd dans l'embarras. Soyons réalistes.

Grâce à l'option révolutionnaire UberSwitch™, basculez à tout moment dans la tête de n'importe quel rédacteur, pour une expérience de jeu encore plus riche et variée.

RE-ZOUF !

Bon, qu'est-ce qu'il fout, Fumble ? Ça traîne ! Ownage dans cinq minutes ! Ah, ah ! Faut que je prévienne Fask qu'on va opter pour une stratégie « stealth », les deux assassins invisibles en combo, ça va tout déchirer. Hmm ? Des pages à relire ? Nan, ça peut attendre. C'est pas comme si on était en bouclage. Ah ben si, en fait. Bah, de toute façon, c'est moi le rédac'chef, c'est moi qui décide. Et Fask qui ne lit toujours pas ses messages, comment veut-il qu'on établisse une tactique combinée si ce boulet ne lit pas



Cyd : « Petite femme qui lance du feu, bien. Gros pouvoirs, faire très mal à patron Caf et petit Belge. »

Fumble : « Pfff, j'ai vraiment pas de bol moi. Il fallait que je prenne le seul perso qui déconne. »





Caf : « Je fonce choper la « void stone » et les « speed boots », si jamais je tombe nez à nez avec Cyd, ça me permettra de limiter la casse. »

ce que je lui écris ? C'est bien les Belges, ça. Le multitâche, ils ne connaissent pas. Bon, choix du héros, moi je vais me prendre le petit Rikimaru, il a l'air sympathique. Et fourbe. Invisibilité, backstab, il a tout pour me plaire. Je fonce choper la « void stone » et les « speed boots », si jamais je tombe nez à nez avec Cyd, ça me permettra de limiter la casse. Il faudrait d'ailleurs que je pense à mater ce qu'il achète comme armes, parce que la dernière fois, avec son truc qui lance des éclairs, il m'a bien fait mal aux fesses. Et Fask qui me répond toujours pas. Ah, ça m'énerve ça. Faudra pas que j'oublie d'avancer la date de bouclage de ses news, ça lui fera les pieds. « OH ! TU LIS TES MESSAGES, BOULET ? ».

En outre, votre BrainIntruder® est pourvu d'un module EasyChat™ qui permet la traduction en temps réel des pensées de l'auteur et ce, dans n'importe quelle langue. Même le belge.

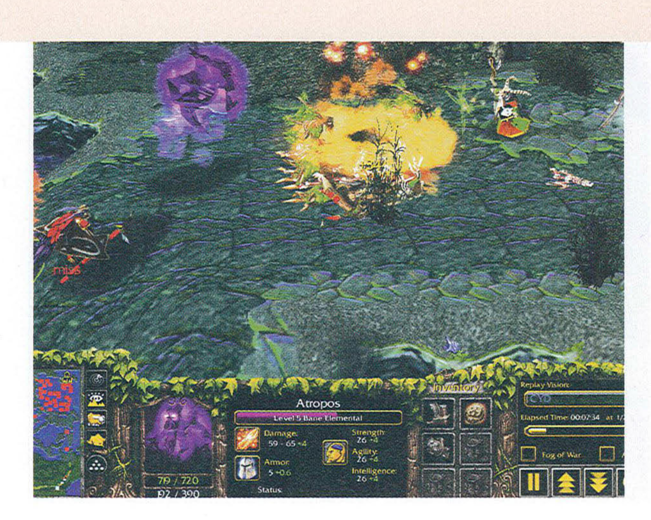
TRANSFERT !

Ah oui, les messages. Damned, j'oublie à chaque fois de les mater. Qu'est-ce qu'il me veut, Caf ? Stealth assassin ? Hmm, c'est quel héros ça déjà ? Ah, Gondar, voilà. Quel nom à la con. Oula, mon dieu qu'il est moche. On dirait la nana de l'épicerie près de chez moi. Enfin, avec des lames au bout des bras. Sa fille par contre, elle est mimi. Faudrait que je tente un truc à l'occas'. Ah ouais, les messages. Il est gentil Caf avec ses visions de grandeur, mais je ne le connais pas moi, ce héros. Et j'avais préparé un template qui poutre pour Mordred, histoire d'optimiser mes skills, c'est râpé. Bon, c'est quoi ses pouvoirs à lui ? Invisibilité temporaire ? Mouais... Ah, du backstab, bien ça. Ça va me permettre d'aller un peu titiller le Cyd. Sauf si, comme d'hab, Môssieur a déjà pris quatre levels d'avance sur nous alors que la partie n'a pas encore commencé. D'ailleurs, je suis sûr qu'il triche. Il faudrait que je me mate les parties sauvegardées, tiens. C'est juste pas possible qu'il soit si fort. Après, on viendra me dire que j'ai la lose et tout. Mais forcément, si Môssieur Cyd cheate , comment voulez-vous que j'ai la moindre chance de lui trancher la tête ? En plus, il m'agace à rester stoïque comme un roc pendant toute la partie. Moi, les gens calmes, ça m'énerve. Parfois, j'aimerais pouvoir entendre ce qui se passe dans son crâne de piaf quand il joue. Je suis sûr qu'au fin fond de sa boîte à cerveau, il doit fulminer quand je lui taillade le flanc.

BrainIntruder® dispose également d'un correcteur grammatical intégré. Une option que vous pouvez néanmoins décider de désactiver pour une expérience plus authentique.

LE HÉROS QUI VOUS VEUT DU BIEN

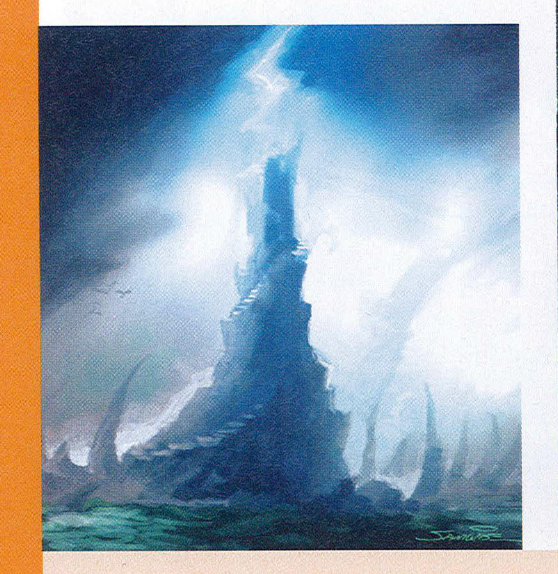
Moi, calme. Moi, zen. Moi, sagesse guerrière incarnée. Moi, Cyd, joueur ultime. Hmm... Respiration, concentration. Choisir héros. Lina. Petite femme qui lance du feu, bien. Gros pouvoirs, faire très mal à patron Caf et petit Belge. Vont prendre cher. Hmm... Fumble pas l'air très réveillé, trop mangé lasagnes à midi, va encore mourir vite. Noob. Pas grave, moi pas besoin de lui. Pas indispensable. Patron et petit Belge vont encore défoncer pauvre Fumble pendant que moi prendre level



Fumble : « Alors, choix du héros... Atropos, nom idiot, ça me va. »



Fask : « Comme d'hab, Môssieur Cyd a déjà pris quatre levels d'avance sur nous. Je suis sûr qu'il triche.»





grave. Moi rulez. Moi surpuissant. Vite, acheter matos qui déchire pour lancer gros éclairs. Honorer Mister Coquin en livrant combat épique. Grimper niveaux. Personne sur chemin, prévisible. Autres ont peur. Moi trop fort, maîtrise DotA. Invincible. Moi pourrais lâcher rire gras, mais moi reste impassible. Plus efficace. Intrigue ennemi. Petit Belge panique et prétexte bug. Ah ah. Loser. Donner leçon et botter fesses. Bien parti pour victoire éclatante. Trop facile. Adversaires méritent pas jouer contre moi. Eux, guignols. Aucune chance. Devrais essayer avec yeux bandés peut-être. Mais gagnerais quand même. Moi déjà level 10. Eux, encore level 4. Ah, Fumble mort ? Lui boulet.

FUMBLE : N.C., MALCHANCE TENACE

Et meeeeeeeeeeerde, mais c'est pas possible ça. Comment il arrive à me dégommer comme ça ? Y'a un bug là, c'est clair. Cet idiot de héros qui reste planté là comme un clown, forcément, j'avais aucune chance. Pfff, j'ai vraiment pas de bol ,moi. Il fallait que je prenne le seul perso qui déconne. Je vais finir par avoir plus de lose que Fask, c'est dire.

Je débrancherais bien la prise réseau en douce là, histoire de quitter la partie, l'air de rien. Pfff, si ça se trouve, ils ne se rendront même pas compte que je me suis déco. Oh mon dieu, ma vie de gamer est un cauchemar.

Toi, vraiment trop nul.

Ben oui, je sais mais... Hein ?! Cyd ? Mais euh... pourquoi je t'entends dans ma tête ? Hé bé, elles étaient chelou ces lasagnes.

Lasagnes dans cinq minutes ! Ah, ah, ah !.

Caf ?! Mais c'est n'importe quoi, ce truc. Qu'est-ce qui m'arrive, là ?

Wow, elle est plutôt bien roulée la nana qu'a choisie Cyd. Si je plisse les yeux, je peux presque voir son décolleté... Fask ?!? Mais qu'est-ce que c'est que ce délire-là ?

Je deviens fou, moi. Il ne manque plus que la loutre et...

Monko monko !

O.K., il faut que je dorme.

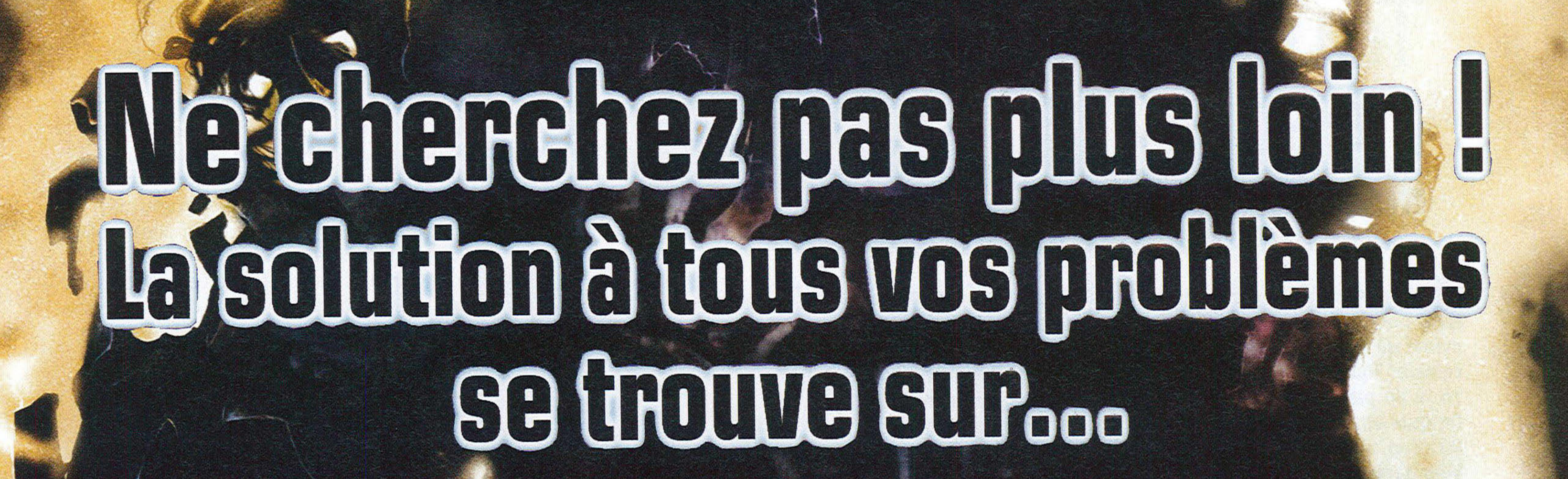
Cher client, encore une fois, au nom de toute l'équipe de RealLife™, nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du BrainIntruder®. Nous espérons que notre produit vous procurera une entière satisfaction et une expérience de jeu inoubliable. Toutefois, nous tenons à vous rappeler que, comme tout appareil de haute technologie, le BrainIntruder® peut, s'il est mal utilisé, se comporter de manière erratique et inattendue. Si vous deviez être confronté à une telle situation, nous vous recommandons de débrancher sans attendre le...

Zouf !

FASKIL






Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...



Les malheurs d'Intel ont commencé après l'introduction de ce modèle de Centrino…

Tout est dans la cadence

Je vous disais il y a quelques mois de cela qu'Intel avait quelques problèmes pour maintenir sa production de chipsets d'entrée de gamme, au point même qu'il allait utiliser des puces ATI sur ses propres cartes mère, un comble. Tout ceci se vérifie dans les chiffres : si le géant bleu frisait les 70 % de part de marché en début d'année, on est aujourd'hui à 53 %. De quoi apaiser un peu les tensions en ces temps de procès. Du coup, ses petits concurrents font la fête : VIA se porte assez bien après une longue traversée du désert et nVidia progresse également avec les bonnes ventes de ses nForce 4. C'est surtout ATI qui se réjouit puisque ses parts de marché sur le dernier trimestre passent à 12 %, considérable quand on pense qu'il ne vendait presque rien en début d'année dernière.

Le grand retour de Madame Soleil

Les débuts d'année sont l'occasion de prendre de bonnes résolutions. Certains aimeraient mieux jouer à Mario Kart sur DS (je ne vise personne), d'autres entreprennent des régimes. Moi, j'ai décidé de me remettre aux prévisions. Je ne parle pas de météo, je laisse ça aux amateurs. Ici il s'agit de ressortir la boule de cristal pour savoir ce que nous concoctent nos amis de la carte 3D pour la première moitié de l'année. Car il va y avoir de la nouveauté, particulièrement chez nVidia.

Pour l'instant, les GeForce 7 ne sont déclinés que dans des versions haut de gamme avec les GT et GTX : tout cela va changer avec l'arrivée de puces visant l'entrée et le milieu de gamme, les G72 et G73 qui pourraient bien s'appeler GeForce 7200 et 7600. Ces cartes remplaceront, vous l'aurez deviné, les séries 6200 et 6600. Un nouveau modèle encore plus haut de gamme verra aussi le jour. Nommé G71, cette version raffinée du 7800 gravée en 0.09 micron disposera de 32 pipelines (on murmure que c'est cette puce qui pourrait se trouver également dans la Playstation 3). Elle viendra faire face au R580 d'ATI, un Radeon dont les pipelines de pixels devraient se démultiplier. Reste à attendre quelques mois pour constater si oui ou non mes prédictions sont dignes de ce nom !

Les GeForce 7800 sont heureuses de vous annoncer l'arrivée prochaine de leurs petites sœurs.

Édito

Il est temps que je prêche pour ma paroisse ! Après un hors-série dédié à World of Warcraft, nous vous avons concocté avec nos amis de Tom's Hardware un hors-série entièrement dédié au matos. Ça tombe bien, vous cherchiez une bonne raison de retourner chez votre marchand de journaux…

Par C_Wiz

AMD Ça bouge toujours

J'ai un gros problème dans ma vie, je suis un grand inquiet. Il suffit que je n'entende plus parler d'un constructeur pendant 6 mois pour que j'imagine les pires histoires ! Et soyons honnêtes, depuis le lancement de ses processeurs dual core en milieu d'année dernière, AMD n'a pas réellement donné de nouvelles. Au point que j'en venais à me demander s'il ne se spécialisait pas dans les procès contre ses concurrents. En attendant peut-être un jour une issue à cette bataille qui l'oppose à Intel, c'était le status quo. Certes, on se doutait bien qu'ils allaient nous apporter de la DDR2, ou d'autres fonctionnalités liées au prochain Windows (Vista), mais officiellement rien ne filtrait. Et voilà que sans prévenir, le géant vert se réveille. Des confirmations pour la plupart, à commencer par l'Athlon FX, son bijou très haut de gamme destiné aux joueurs trop riches, qui va prendre le train du dual core. On devrait d'ailleurs vous en reparler dès le mois prochain. AMD confirme également l'arrivée de la DDR2 sur toute sa gamme de processeurs, du mobile aux serveurs. Même le Sempron va y passer. L'autre grande nouveauté de l'année sera la virtualisation. On vous en parle depuis un certain temps, l'idée est de pouvoir utiliser un processeur pour faire tourner en parallèle plusieurs systèmes d'exploitation. C'est très prisé dans les serveurs, mais on trouvera aussi un tas d'applications à la chose dans nos chaumières. Par exemple utiliser un petit système (Linux ?) qui s'occupera de sécuriser votre Windows en lui offrant un Firewall performant et d'autres protections contre les intrusions (chez Apple, on murmure que cela servira à avoir Windows et MacOS X en simultanée…). D'ici à la fin de l'année, on parlera beaucoup de sécurité avec Presidio. On espérait avoir un peu plus de détails sur la chose, mais visiblement, il faudra encore attendre. Ma boule de cristal évoque des cryptages de tous les côtés, y compris au niveau du clavier et de la souris. Je sais, mon globe translucide est souvent cité ce mois-ci, mais j'ai décidé de le rentabiliser…

Avocat, un métier d'avenir

Se faire des amis, pour certains, c'est un métier. Creative travaille très dur sur le sujet, on se souvient du brevet sur les ombres 3D qui avait causé quelques problèmes à John Carmack pour le moteur de son Doom III, ou plus récemment des sorties digitales des X-Fi, incompatibles avec les kits d'enceintes du même constructeur. Aujourd'hui c'est sur le marché des lecteurs audio portables qu'il se fait remarquer puisqu'il a obtenu un brevet en août dernier sur la capacité de « naviguer dans un système hiérarchique utilisant trois écrans ou plus ».
Un brevet qui s'attaque bien sûr à l'iPod. Creative compte donc faire respecter sa « propriété intellectuelle », son grand patron Mr Sim (aucun rapport avec le comique, et pourtant...) lançant fièrement que c'est ce qui différencie « une société qui se concentre sur les technologies d'une société qui mise tout sur son image de marque ». Mmmh, certes. Du reste en parlant d'image de marque, j'en connais une qui commence à faire sérieusement grincer des dents. Et ce n'est pas celle d'Apple.



Tous les iPod d'Apple utilisent un système de navigation hiérarchique... Ça promet.

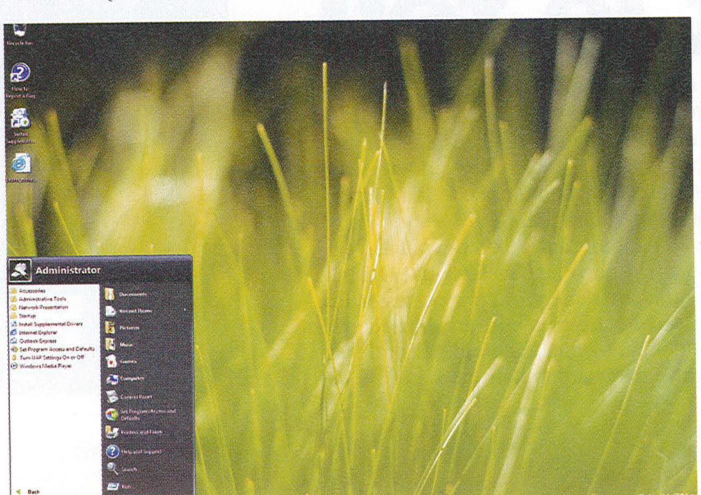
Les feux de la haine

Décidément, les choses ne s'arrangent pas trop dans la guerre qui oppose Toshiba à Sony pour la succession du DVD. HD-DVD d'un côté et Blu-Ray de l'autre, deux formats incompatibles qui divisent le monde. Après les prises de position d'Intel et de Microsoft pour la technologie HD-DVD, c'est au tour de la FOX de prendre parti. Bien connue pour ses séries qui marchent (24 heures chrono, X-Files et bientôt Prison Break) ainsi que sa chaîne d'actualité (la sulfureuse Fox News), son choix était attendu par pas mal de monde. Elle se range finalement du côté de Sony et annonce fièrement qu'elle n'ira pas voir si l'herbe est plus verte ailleurs. Sony nous a cependant surpris puisque son premier film édité sur Blu-Ray (Charlie's Angels : Les anges se déchaînent, tout un programme) est encodé en... MPEG2 ! C'est pour le moins curieux, étant donné le tintamarre qui se fait autour du MPEG 4 et de sa déclinaison : le H.264. Espérons en tout cas que les premières platines que l'on trouvera dans le commerce ne seront pas limitées à ce format...



Calendrier virtuel

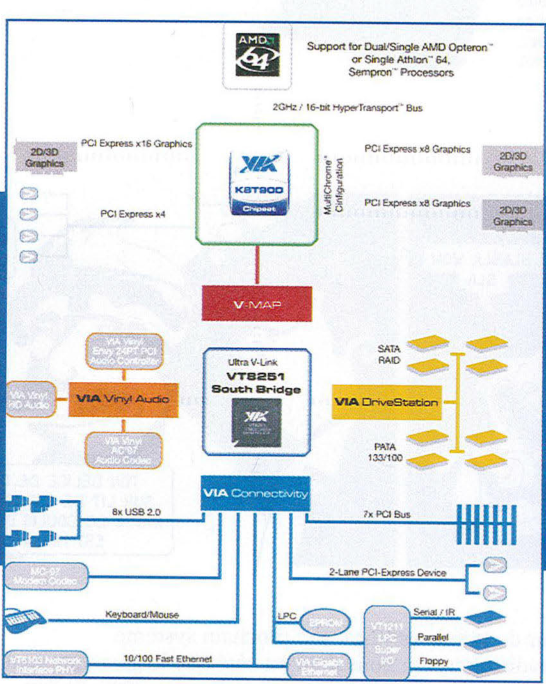
Les annonces de Microsoft autour de Windows Vista, son prochain système d'exploitation, sont plutôt contradictoires. On nous dit d'un côté que le géant fait tout pour sortir son logiciel phare dans les temps, à savoir pour la fin de l'année 2006. Et l'on murmure même que le lancement pourrait se faire en avance (plutôt ironique quand on sait qu'il a 3 ans de retard), aux alentours du mois d'août. De belles promesses, mais dans les faits, Microsoft a retardé la bêta 2 de Vista : on l'attendait courant novembre, elle arrivera finalement en février. Une version importante puisqu'elle dévoilera pour la première fois la véritable interface utilisateur du prochain Windows qui fera chauffer nos cartes 3D (elles géreront la totalité de l'affichage). Allez, on sera bientôt fixé...



Espérons que l'interface de Vista sera un peu plus avant-gardiste...

Tout arrive

Je sais, c'est difficile à croire, mais c'est pourtant la stricte vérité : VIA a dévoilé un nouveau chipset dédié aux processeurs AMD le K8T900. Il a l'avantage de dépoussiérer un peu son ancien modèle qui traînait un peu la patte en termes de fonctionnalités face au nForce 4 de nVidia. Au programme, la gestion de deux cartes 3D en simultanée (le MultiChrome) ainsi que quatre ports PCI Express. C'est surtout le southbridge qui change puisqu'on a enfin droit à un remplaçant pour l'arthritique VT8237. Nommé VT8251, ce petit nouveau apporte une intégration des codecs audio « Vinyl » (que l'on retrouve dans les cartes son de Terratec) avec le support de l'HD Audio (et donc de l'encodage Dolby en temps réel). Le Serial ATA 2 est également de la partie (avec en prime le RAID 5, miam) ainsi qu'une série de ports USB et réseaux. Mieux, le chipset serait déjà compatible avec les prochains processeurs DDR2 d'AMD. VIA en avance sur ses partenaires et concurrents, on croit rêver !



Après de longues années de services, le VT9237 tire enfin sa révérence.

Upgrade quand tu nous tiens

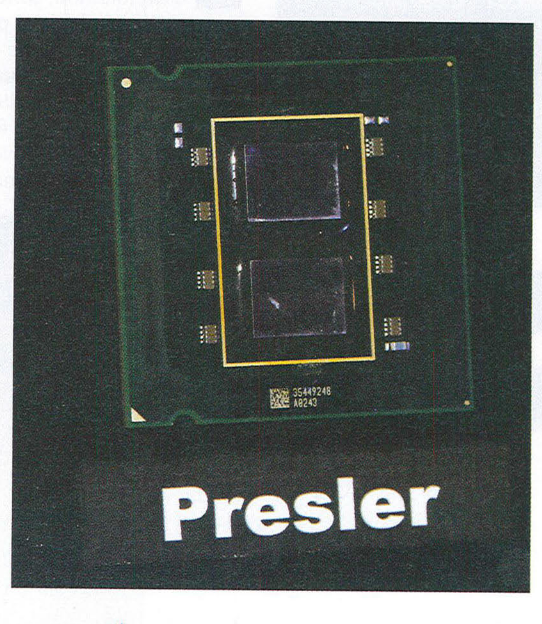
Après les flashages de cartes mère, les correctifs pour processeurs et autres bios pour disques durs, Logitech innove en proposant, de mémoire, la première mise à jour logicielle pour souris. Il ne s'agit pas d'une nouvelle version d'un pilote, mais bel et bien d'un nouveau bios pour les G5, ses souris dédiées aux joueurs. Il corrige un petit défaut de ce mulot qui se comporterait mal sur certaines surfaces, malgré l'utilisation d'un capteur laser ultra précis. Un correctif équivalent pour les G7 (la version sans fil de la G5) devrait également être disponible au moment ou vous lirez ces lignes. Pour le téléchargement, cela se passe sur le site Web de Logitech : www.logitech.fr.



Avec son teint rougeâtre, on se doutait qu'elle n'allait pas très bien...

Presler met le feu

Les plans d'Intel en matière de processeurs double cœurs sont assez curieux. Rappelez-vous du Pentium D qui consistait en deux Pentium 4 collés l'un à l'autre. Je vous avais parlé à l'époque de son successeur, le Presler qui ferait encore plus simple : deux Pentium 4 qui seraient cette fois-ci placés indépendamment sur un même socket. Il utilise une nouvelle finesse de gravure de 65 nanomètres et l'on devrait le voir arriver à des fréquences très raisonnables : 2.8 et 3 GHz. Reste que certains fabricants de cartes mère qui ont pu tester les premières versions de ces processeurs ont rencontré des soucis de stabilité. La nouvelle technologie de gravure d'Intel chaufferait-elle ? Réponse dans le prochain numéro !



Les deux cœurs du Presler sont physiquement indépendants.

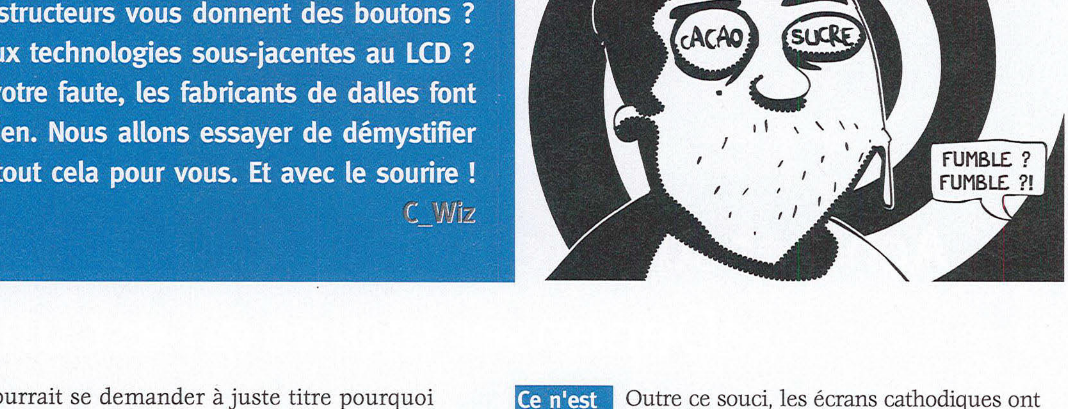

Le fonctionnement d'un écran à tube : les électrons viennent taper sur la surface phosphorescente pour créer les images.

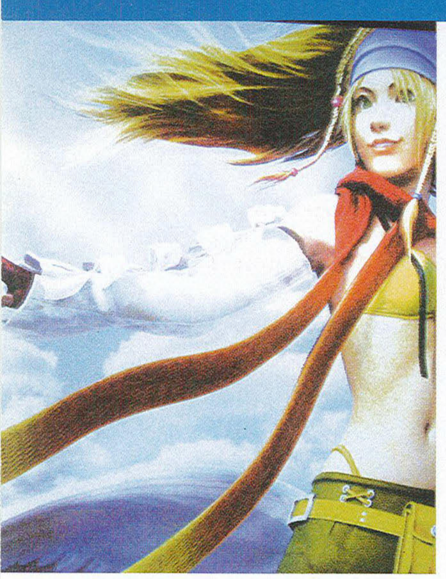
Les écrans LCD

VOYAGE AU CŒUR DES CRISTAUX

Les nomenclatures des constructeurs vous donnent des boutons ? Vous ne comprenez rien aux technologies sous-jacentes au LCD ? Rassurez-vous, ce n'est pas votre faute, les fabricants de dalles font tout pour que l'on n'y pige rien. Nous allons essayer de démystifier tout cela pour vous. Et avec le sourire !

C_Wiz




On peut observer le balayage des écrans CRT avec un appareil photo numérique.

On pourrait se demander à juste titre pourquoi l'on souhaite remplacer les moniteurs cathodiques qui, après tout, ne marchent pas si mal que ça. Est-ce uniquement par coquetterie, pour prendre moins de place sur nos bureaux ? Pas seulement. Pour bien comprendre, il faut revenir à leur principe de fonctionnement. À l'image de votre téléviseur, les CRT sont architecturés autour d'un tube (Tube à Rayon Cathodique). Dans le fond, on retrouve trois canons qui balancent chacun en permanence un flux d'électrons vers la surface de l'écran. Il y en a un pour chacune des couleurs de base : le rouge, le vert et le bleu. On utilise une série d'électroaimants pour les canaliser, les orienter.
Le but est d'arriver à parcourir tout l'écran pour créer ce que l'on appelle un balayage. Les électrons vont, ligne par ligne, taper dans une couche phosphorescente qui réagit laissant apparaître l'image. Pour que la méthode soit efficace, il faut que la fréquence du balayage soit la plus rapide possible, 50 à 60 fois par seconde (on parle alors de « Hertz ») sur un téléviseur. Pour un écran informatique, on conseille fortement d'utiliser une valeur plus élevée, comprise entre 75 et 100 Hertz. Nos yeux sont en effet très proches de la surface regardée et même s'ils ne perçoivent pas directement le balayage, il est une cause de fatigue oculaire.

Ce n'est qu'un au revoir

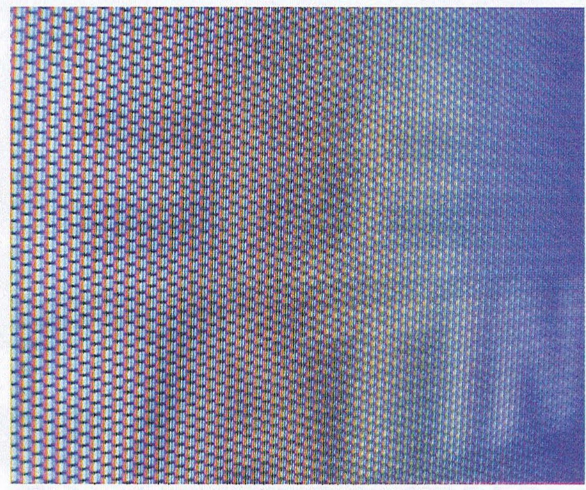
Outre ce souci, les écrans cathodiques ont d'autres désavantages plus ou moins gênants. Tout d'abord, ils accumulent une forte électricité statique qui va attirer la poussière. Pas bien grave me direz-vous (sauf pour les maniaques, j'ai des noms). Ils ont également tendance à perdre petit à petit leur luminosité, ce qui est généralement compensé par des réglages d'usine très généreux. J'ai gardé le pire pour la fin, la vraie raison qui fait que l'on cherche à changer de technologie : leurs alignements divergent au fil du temps. Résultat, l'image devient floue. C'est d'autant plus sournois que cela se fait très progressivement, on ne s'en aperçoit qu'en plaçant un autre écran à côté. C'est avec le balayage une des plus grosses causes de fatigue oculaire : nos yeux doivent forcer de plus en plus pour lire.
C'est donc avec des raisons valables que l'on cherche à remplacer nos bons vieux moniteurs, mais là, surprise, c'est une technologie qui n'est pas toute jeune qui vient à la rescousse : les cristaux liquides (LCD soit « Liquid Crystal Display » en anglais). La même que l'on trouve sur ces montres à fond verdâtre qui nous donnent l'heure avec des bâtons noirs. Ces cristaux ont une particularité : quand on applique dessus un peu de courant, les molécules se déplacent. Toute l'idée est là, on essaye de les organiser pour qu'ils laissent passer o u non une source lumineuse placée derrière eux.

Le VP930 de Viewsonic est l'un des meilleurs 19 pouces du moment pour les joueurs. Il utilise une dalle de type « MVA » conçue par AU Optronics combinée à une puce d'overclocking maison.

On utilise trois séries distinctes de cristaux qui serviront au choix à afficher des dominantes de rouge, de vert et de bleu. Reste que pour créer 16 millions de couleurs, il faut générer 255 nuances par couleur primaire.
On réalise cela en appliquant une tension « progressive » aux cristaux. Si on les alimente faiblement, on va laisser passer peu de lumière et ainsi de suite. Ce concept tout simple n'est cependant pas facile à maîtriser. Comme nous le verrons par la suite, c'est là le nœud des différents problèmes.

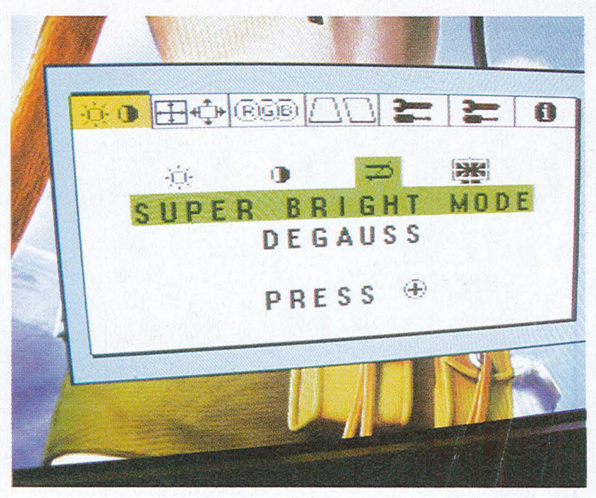
Réglages douteux

Comme je l'évoquais précédemment, la technologie LCD est dite transmissive : une source de lumière est placée dans le fond de l'écran et les cristaux la laissent passer ou non. C'est là que ça se corse : la qualité de l'éclairage va influer sur un très grand nombre de paramètres. Pour les modèles actuellement dans le commerce, on retrouve la plupart du temps des tubes néon (à cathode « froide », CCFL en anglais), leur lumière est répartie de la manière la plus uniforme possible par une série de miroirs. Sur les fiches des constructeurs, vous verrez que c'est la surenchère en matière de contraste.

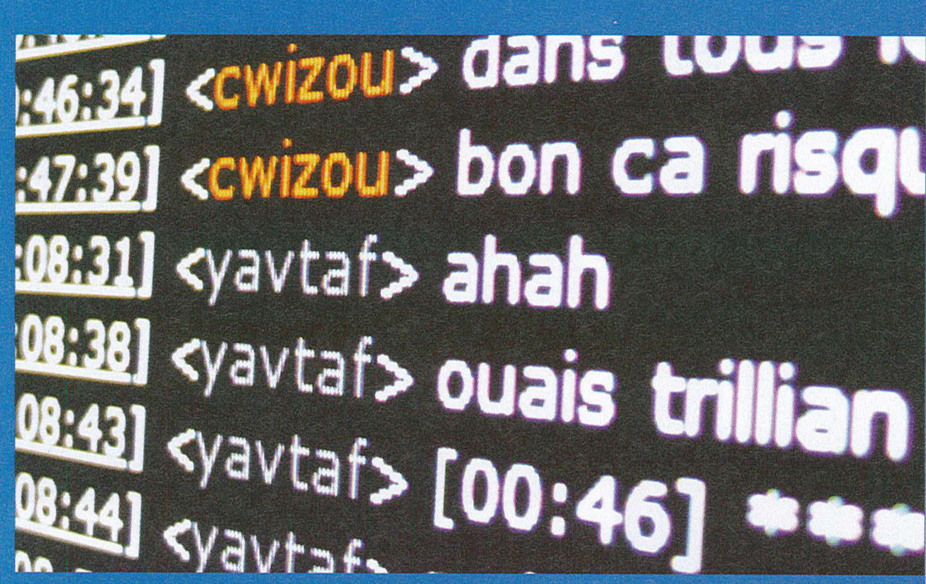


En y regardant de près, on peut voir la grille phosphorescente des écrans à tubes.

Certains parlent d'un rapport 500 contre 1 (500:1), d'autres 800 et même 1000. Comment obtient-on de telles valeurs ? C'est souvent là le souci : pour maximiser le contraste les fabricants ont tendance à booster la luminosité. De là découlent deux problèmes. D'une part pour avoir les caractéristiques annoncées, les réglages de l'écran doivent être poussés au maximum. Et dès que l'on abaisse la luminosité pour ne pas devenir aveugle, on perd grandement en contraste et en fidélité de rendu des couleurs. Pour rattraper le tout, il faudrait dans l'idéal s'équiper d'un outil de calibration, ce qui est, avouons-le, rarement le cas.
D'autre part, la particularité des LCD est que l'on a autant de cristaux qu'il y a de pixels à l'écran. C'est l'une des premières contraintes pour les joueurs. Un écran 19 pouces aura une résolution native de 1280 par 1024 par exemple. Si l'on souhaite faire tourner un jeu en 800 par 600, il faudra « interpoler », c'est-à-dire simuler une dalle de cette résolution en regroupant les pixels sans massacrer l'image. Selon les marques, c'est plus ou moins bien fait. Dans le meilleur des cas, on a un petit effet de flou, dans d'autres l'écran est maculé d'artefacts. Il est donc important de noter que si vous investissez dans un écran LCD de grande taille, il faut également se saigner pour une carte graphique capable de faire tourner les jeux dans la résolution native de la dalle pour en profiter au maximum.

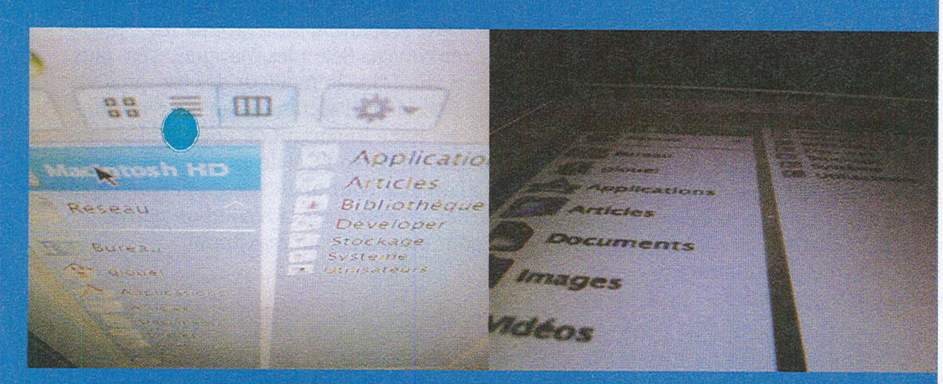


Le célèbre « Degauss » dans toute sa splendeur : il émet une charge magnétique inversée pour se débarrasser des charges statiques accumulées.



Windows utilise les sous-pixels des écrans LCD (leurs composantes rouges, vertes et bleues) pour lisser les fontes.





Les dalles de génération TN sont assez faciles à reconnaître, elles sont beaucoup moins lumineuses quand on les regarde par-dessous (à droite) que par le dessus (à gauche).

Têtes de truffes Reste que si les écrans LCD ont longtemps été boudés par les joueurs, c'est pour une toute autre raison. Comme vous l'aurez compris, il n'y a plus de phénomène de balayage, seuls les pixels qui « changent » sont rafraîchis. Prenons le cas où l'on doit passer d'un pixel gris clair à un gris légèrement plus foncé : on va devoir faire migrer les molécules des cristaux pour créer la nouvelle couleur. Et cette adaptation demande du temps. Ceux qui ont connu les anciens modèles de portables voient bien de quoi je parle : c'était tellement lent que lorsque l'on bougeait le pointeur de la souris, on voyait son fantôme rester de longues secondes à l'écran. Cette traînée, déjà ennuyeuse en bureautique, rend les jeux totalement impraticables. On parle alors de rémanence. C'est de ce côté que le plus gros flou existe, car on lit sur les plaquettes publicitaires des valeurs annoncées complètement farfelues, certains évoquant une réactivité de 2, 3 ou 4 millisecondes. Ce qui voudrait dire en pratique que l'on pourrait changer la couleur de chacun des pixels de l'écran 250 fois par seconde. Largement suffisant, non ? Sauf que là encore, on nous ment et on nous spolie !

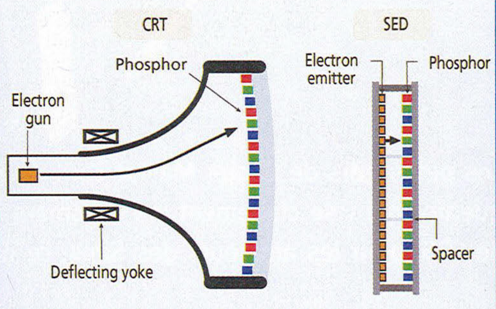


Revenons au fonctionnement des cristaux, comme nous l'avons vu plus haut, on doit les déplacer pour aller d'une couleur à l'autre. Il est bien entendu plus simple de changer légèrement la couleur que de passer d'un rouge à un bleu : il y a moins de travail à faire en matière de modification de ses feignasses de cristaux. Les fabricants de LCD jouent sur cette ambiguïté. Il y a encore quelque temps, ils annonçaient des mesures prises en passant d'une couleur extrême à l'autre (noir vers blanc par exemple). De nos jours, chacun propose sa propre mesure en « grey to grey », c'est-à-dire entre deux valeurs proches. Les valeurs sont donc totalement fantaisistes et inutiles, mais ça fait joli sur les plaquettes marketing.

L'overclocking sauvera le monde Peut-être pas le monde, mais ils sauvent les écrans. Car malgré des annonces fracassantes, les technologies de dalles n'évoluent pas vraiment, c'est surtout l'électronique qui les pilote qui va faire la différence. S'il suffit d'appliquer une tension pour changer la couleur des cristaux, pourquoi ne pas pousser un peu les voltages afin d'aller plus vite ? C'est exactement ce principe qui est utilisé, avec plus ou moins de bonheur. En effet, les stratégies peuvent être plus ou moins agressives au point qu'il arrive parfois qu'elles créent des artefacts, de petits pixels parasites qui n'ont pas la bonne couleur, donnant une sensation de fourmillement

lorsque l'on regarde une vidéo. Les dalles proposées dernièrement par Samsung sont assez touchées par ce phénomène. Alors comment s'en dépêtrer ? Tout d'abord, il faut bien choisir la technologie de sa dalle. Il y en a trois qui cohabitent. Commençons par la plus ancienne, les TN (Twisted Neumatic). Les cristaux sont tordus comme s'ils étaient posés sur un ruban (si vous voyez à quoi ressemble un brin d'ADN, c'est le même principe). Peu chère, elle équipe les écrans d'entrée de gamme et la plupart des portables. Elle offre des angles de vision assez réduits et est rarement capable de reproduire fidèlement les 16.7 millions de couleurs (on parle très souvent de 16.2 millions, il en manque 500 000). Ces dalles ont longtemps dominé de par leur rapidité, elles sont cependant en perte de vitesse actuellement. Autre concept, les IPS (In Plane Switching) : des écrans développés par Hitachi et qui cherchent à améliorer les angles de vision. Ils sont prisés par les graphistes qui les considèrent à juste titre comme les plus aptes à rendre les couleurs correctement. Mais les stars du moment sont les dalles MVA (Multi-domain Vertical Alignment), une sorte de compromis entre les deux autres qui tente de cumuler une bonne luminosité avec des angles de vision importants. Elles ont longtemps été boudées par les joueurs, car trop lentes. Elles ont cependant grandement amélioré leur réactivité : la quasi-totalité des écrans conseillés aux joueurs actuellement (les modèles de Viewsonic en tête) utilise cette technologie mise au point à l'origine par Fujitsu.

Et demain ? Tous les six mois à peu près, une nouvelle révolution pointe le bout de son nez, une technologie qui va bouleverser les écrans LCD d'ici un an. Beaucoup de promesses, souvent non tenues. On a souvent parlé par exemple des écrans « OLED », équipés de cristaux qui émettent eux-mêmes la lumière, simplifiant la fabrication des dalles. Beaucoup de prototypes, mais pour l'instant, on ne trouve des applications concrètes qu'à l'arrière des appareils photo numérique ou sur les téléphones portables. D'autres grands noms ont tenté de faire leur coup d'éclat, comme Intel avec sa technologie LCOS. Sur cette dernière, les cristaux sont placés sur un substrat de silicium (le même composé utilisé pour faire des processeurs). Une promesse non tenue de plus : là encore, on ne la retrouve que dans des écrans de très petite taille (dans des projecteurs notamment). Dans les technologies un peu plus réalistes, il y a l'idée de remplacer les tubes néon par des LED. Intéressant sur le papier, mais une fois de plus nous en sommes toujours à l'étape des prototypes. Un mot pour finir sur LA technique que tout le monde voit comme le nouvel eldorado des écrans plats : le SED. Développé par Canon et Toshiba, on applique ici le concept des canons à électrons des écrans cathodiques. Sauf qu'ici, chaque pixel dispose de ses propres mini-canons. On cumule tous les avantages des LCD et des CRT, à commencer par une réactivité imbattable et des contrastes qui savent être profonds indépendamment de la luminosité. Si tout va bien, les premiers écrans utilisant cette technologie devraient se retrouver sur le marché d'ici un an. Espérons que ce coup-ci, ils tiendront réellement leurs promesses, car les premières démonstrations du SED comparées à des écrans plasma ou LCD sont tout simplement bluffantes.



La technologie SED en image : on reprend le principe des écrans à tube en multipliant les canons à électrons.

L'interpolation va créer des effets d'escaliers plus ou moins heureux. Admirez le pointeur de la souris.



Les deux grilles noires sur le côté du châssis laissent passer le bruit. Dommage.

Cooler Master AMMO 533

Boîtier à l'uranium appauvri ?

Les petits gars de Cooler Master sont de retour avec un boîtier au nom guerrier qui vise clairement les « gamers ». Enfin surtout les joueurs de FPS, pour les amateurs des Sims, ce n'est pas forcément gagné...

C_Wiz





On se croirait dans un film de guerre avec les boutons de lancement d'une arme nucléaire...

Après nous avoir ignorés, voire dénigrés pendant des années, l'industrie du PC tente de nous récupérer. Oui, nous les joueurs, nous sommes devenus la ménagère de moins de cinquante ans de l'informatique, la cible marketing idéale qui dépense sans compter, celle que l'on doit séduire par tous les moyens. Souris, cartes 3D et autres processeurs ont tous leur gamme estampillée « gamers ». Nous avons même le droit à des boîtiers adaptés à notre addiction. Joie.
Au premier coup d'œil, on reconnaît la volonté d'appâter les adeptes des LAN parties. La présence d'une poignée sur le dessus ne trompe pas, elle est d'ailleurs assez pratique et très bien fixée. Le haut du boîtier accueille deux gros boutons (démarrage et reset) qui sont, c'est une première, protégés par de petits caches en plastique. Pour éviter que les mauvais perdants ne viennent éteindre votre PC ? Côté design, c'est assez surprenant, il faut croire que les joueurs ont des goûts particuliers. On retrouve sur le côté droit du boîtier quelques logos qui indiquent l'emplacement de l'alimentation et des disques durs. La porte gauche laisse place à deux imposantes grilles censées aider à l'évacuation de la chaleur. Dans la pratique, elles laissent surtout passer le bruit. Encore une fois, quand on est en LAN, ce n'est pas forcément un souci. Globalement c'est assez réussi, sans pour autant égaler la grâce de certaines des anciennes créations du constructeur comme le mythique WaveMaster », maintes fois copié.

Ô mon boîtier

Le châssis entièrement réalisé en alu est solide et ce que l'on trouve en ouvrant le boîtier est aussi bon. Tout est fait pour que vous n'ayez pas à sortir le tournevis : si l'on met de côté la mise en place de la carte mère, tout le reste se fait par le biais de réglettes de fixation en plastique. C'est plutôt pratique (et c'est la norme pour les boîtiers haut de gamme). Du côté du refroidissement, on a droit à deux emplacements de 12 cm, mais seul celui qui est présent en face avant est muni d'un ventilateur. Un poil radin, même si l'ajout d'un deuxième à l'arrière est loin d'être obligatoire. Avec cinq baies pour périphériques optiques et cinq baies trois pouces et demi, on aura de quoi faire. Notons tout de même que seuls les trois disques durs placés en bas du boîtier seront refroidis par le ventilateur intégré. Au final, cet AMMO 533 dédié aux joueurs est assez réussi. Pour peu que l'on apprécie son look, sa conception intérieure et sa qualité de finition en font un bel objet. On ne regrettera en fait que l'absence d'une alimentation : cent euros pour un simple châssis, ce n'est franchement pas donné. Mais quand on aime...

Les trois baies disques durs en bas du boîtier sont refroidies par un ventilateur de 12 cm. Bien vu.

top HARD

Pendant que certains dévalisent les boutiques de vêtements en période de soldes, le monde de l'informatique suit son court. Car si l'on excepte les déstockages de très vieux produits, le concept de braderie n'existe pas vraiment dans notre milieu. Je sais, c'est cruel.

C_WIZ

Le processeur

Même si j'aimerais vous faire changer de processeur tous les mois, il faut se rendre à l'évidence, depuis quelque temps les choses ne bougent pas. Et cela ne va pas s'arranger puisque si l'on excepte un Athlon FX dual core et de nouveaux Pentium 4 eux aussi double cœur, les nouveautés vont être maigres jusqu'à l'été. Si votre config peut encore tenir quelques mois, vous souhaiterez peut-être attendre de voir ce que les successeurs du P4 auront dans le ventre. Car si les Pentium actuels rament un poil dans les jeux, les futurs bébés d'Intel devraient nous réconcilier avec la marque. Un peu de compétition ne fera pas de mal à AMD qui, avouons-le, reste un peu sur ses lauriers.

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 150 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 210 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 200 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 300 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 240 euros TTC.

Le mini-PC

Si la PSP garde une avance considérable en matière de multimédia, il faut avouer que du côté des jeux, c'est la DS de Nintendo qui reste la reine, et l'arrivée de Mario Kart confirme qu'un bon concept ne meurt jamais. Prendre un 4-0 par son rédac' chef en WiFi, ça n'a pas de prix (ndCaf : le pauvre, il avait tenté de mentir dans la première version de sa phrase). C'est même moins cher qu'un mini-PC, il vous restera en prime de l'argent pour vous offrir le routeur, indispensable pour jouer sur Internet.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GTs/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

La carte mère

Qui dit stagnation dans le monde des processeurs dit stagnation dans le monde des cartes mère. Pas de nouveautés à l'horizon et les prix ne bougent pas d'un poil. J'indiquerai juste pour les radins l'existence d'un modèle sympathique chez ASRock, la 939 Dual équipée à la fois d'un port AGP et d'un port PCI Express. C'est certes moins luxueux qu'un nForce 4, mais cela permettra pour un coût modique de faire évoluer sa config sans pour autant changer de carte graphique.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte vidéo

En attendant l'arrivée du R580 chez ATI, on restera sur les valeurs sûres à savoir la X800 GTO2 de Sapphire qui reste une des meilleures affaires du moment. Pour 200 euros, les bidouilleurs auront droit aux performances de l'ancien haut de gamme canadien, le X850 XT (toujours vendu pour 120 euros de plus). Pour les plus radins, on se retranchera vers les deux GT, les 6600 de nVidia et les X800 d'ATI qui affichent un très bon rapport qualité-prix pour environ 150 euros.

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 GTO 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.

La carte son

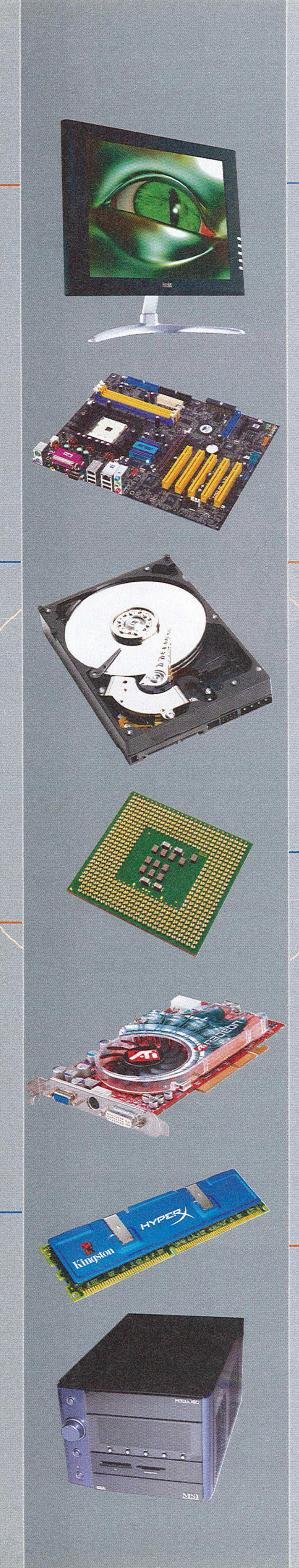
Néant : Nom masculin. Qualifie l'absence d'activité. Souvent attribué au marché des cartes son dont le manque de nouveautés fait passer la Xbox 360 pour une console révolutionnaire. Synonyme de vide intersidéral, d'ennui et de lassitude. Exemple : « Avec le X-Fi de Creative, les avancées sont proches du néant, autant garder sa vieille carte son ou utiliser le circuit intégré à sa carte mère ».

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le routeur WiFi

Votre vie manque de piment ? Alors offrez-vous un routeur. Vous connaîtrez les joies intenses de la lose (copyright Faskil'04), des déconnexions silencieuses et des transferts de ports qui ne marchent pas. Sans oublier les bugs qui changent d'une version de firmware à l'autre (sans pour autant disparaître). Reste qu'avec un routeur WiFi, on peut jouer à Mario Kart avec sa Nintendo DS et (se faire) humilier (par) ses amis ou ses collègues à l'autre bout de la France. Il y a des plaisirs dans la vie qu'il ne faut pas se refuser.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.



Le disque dur

En attendant un éventuel retour des Raptor, ces fameux disques Serial ATA de Western Digital qui moulinent à 10 000 tours/minute, les adorateurs de la vitesse n'ont pas trop le choix. Si les anciens modèles dominent toujours les débats en matière de latence, ils stagnent un brin en débit, au point que les nuisances sonores et la faible capacité deviennent de plus en plus dures à supporter. On attend cependant de nouveaux Raptors d'ici deux mois. On croise les doigts pour qu'ils chauffent moins que leurs prédécesseurs.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.



La RAM

Décidément, les nouvelles mesures prises par le gouvernement taïwanais pour empêcher les ententes en matière de prix sur les puces de Ram sont payantes puisque les cours sont stables depuis la fin de l'été pour la DDR. Alors on en profite pour pousser un peu la mémoire de sa machine, le giga de Ram n'est vraiment plus un luxe tant les jeux sont gourmands. Pour les marques, pas besoin de faire de fioriture, de la Corsair Value ou de la Kingston Value fera parfaitement l'affaire.

Configs 1, 2, 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.



Le moniteur

« Non, rien de rien, non vous ne regretterez rien ». Laissez-vous porter par mes talents de chanteurs cultivés dans Singstar pour abandonner votre vieillissant écran cathodique. Les moniteurs à tube sont lourds dans tous les sens du terme. Par leurs poids, mais aussi par leur tendance à devenir flou au fil des années. Résultat : vous forcez sur votre vue et bientôt vous devrez porter des lunettes ! Un drame alors qu'avec un écran LCD, vos yeux seraient reposés, frais et dispos pour des nuits de frags toujours plus intenses.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Vous commencez à le savoir, je voue un amour inconsidéré au format DVD. Au point qu'il m'arrive même de lui écrire des poèmes : « Ô toi le CD, suspends tes ventes. Tu as fait ton temps, il est temps de prendre ta retraite. Car le DVD t'écrase par sa supériorité exaltante. Et la version DVD de Joystick, avouez qu'elle est super chouette ». Quoi ? Qui a dit que j'avais encore des progrès à faire ? Je veux des noms !

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Replonger chaque mois dans ma collec' de Joy est vraiment un plaisir. D'une part parce que ça me rappelle une tonne de souvenirs (et la nostalgie c'est bon, mangez-en), mais aussi parce que franchement, les éditos d'un Moulinex mal luné, ça valait le coup d'être savouré.



Le BBS

Ça y est, cette fois c'est la bonne. Sur le CD, vous trouverez le soft pour vous connecter sur notre nouveau serveur. Quelque part dans le magazine, vous trouverez un coupon pour vous abonner. Mais ce serveur est-il vraiment intéressant ? Je veux.

Vous connaissiez probablement notre serveur Minitel. L'avantage de ce serveur, c'est qu'à peu près tout le monde peut s'y connecter, le Minitel étant très répandu. L'inconvénient, c'est qu'il n'est pas toujours adapté à ce que vous avez envie d'y trouver: pas de graphismes, une vitesse de transmission très réduite empêchant le téléchargement de gros fichiers.
Notre nouveau serveur efface tous ces petits défauts. Connectez-vous à partir d'un modem (de 9600 à 28800 bauds) et de notre soft de connexion (que vous trouvez sur le CD-Rom, que ce soit sur PC ou sur Mac), vous aurez accès à toutes ces rubriques que nous vous présentons dès maintenant.

LE COURRIER

Bon, on ne vous fait pas de dessin, vous pouvez envoyer du courrier et même, chouette alors, en recevoir ! Là où c'est un peu mieux, c'est que le courrier, ça peut aussi bien être de simples messages que des fichiers. Ah ben oui, c'est quand même nettement plus sympa. Et alors, si vous vous abonnez au service (voir encadré), vous pourrez envoyer et recevoir du courrier sur Internet. Un abonné ayant choisi Raoul pour pseudonyme disposera automatiquement de l'adresse e-mail raoul@joystick.fr, à communiquer à ses futurs correspondants. On ne vous fait pas le coup des 30 millions d'utilisateurs sur Internet, vous connaissez

QUESTIONS À LA RÉDACTION

Vous avez un problème sur votre machine, vous souhaitez obtenir des infos complémentaires sur un jeu, vous avez envie de nous dire ce que vous pensez du magazine ou de réagir à l'un de nos articles, écrivez-nous... Nous répondrons sous 48 heures, directement dans votre boite aux lettres ou en public.

LES NEWS (LES INFOS)

Les News sur Joy, ça l'fait ! On en a plein plein plein, tellement qu'on a fait des sous-dossiers pour les ranger bien comme il faut.
D'abord et premièrement, vous tombez sur les news généralistes, le même genre que celles que vous trouvez dans le magazine (et évidemment, ce sont des news inédites, écrites spécialement pour le serveur), des dossiers thématiques, les chroniques des jeux que nous recevons. Ensuite et deuxio, vous avez droit aux plannings de sortie, pour savoir quand sort Lands of Lore 2 sur PC ou The 11th Hour sur Mac (ce sont des exemples, il y a en tout plusieurs cen-

Il y a ce qu'on a appelé l'Agenda de Joy, qui regroupe quelques renseignements pratiques (adresses d'éditeurs, rendez-vous, fax, adresses Internet, etc). Ensuite et c'est le quatrièmement, vous avez la rubrique consacrée au sommaire de Joystick, pour vous présenter chaque nouveau numéro. Derrière ça et cinquièmement, ce sont les previews: dès que nous voyons un nouveau jeu, nous courons vite vite sur le BBS pour écrire un article rien que pour vous, avec des captures d'écran à visualiser ou à télécharger. Enfin et dernièrement, nous signalons toutes les sorties de jeux, pour savoir ce qui est disponible en magasin.
Toutes ces infos sont réactualisées dès qu'il se passe quelque chose dans le monde (que dis-je, dans le fabuleux monde) des jeux vidéo.

EN DIRECT

C'est la rubrique la plus cool du serveur : vous pouvez discuter avec des gens. Ouaip. Avec des gens et avec les membres de l'équipe connectés. Super. Avec des gens. Et avec les mecs de l'équipe. Pour dire des trucs

VRAI FAUX
Notre mascotte, le chien-chien, s'appelle Milou.
FAUX
Non, c'est faux.

VRAI FAUX
Bon, alors c'est Rintintin?
FAUX
Non, non plus.

VRAI FAUX
Ouah, je sais, eh, les oreilles, cet air bête, tout ça, c'est Rantanplan.
FAUX
Encore raté.

VRAI FAUX
Mmmh... Sultan?
FAUX
C'est Rex Mieux Mieux. Yeah yeah.

Rha le serveur BBS Joy... Toute une époque ! Mic Dax, son créateur, a depuis quitté notre grisaille pour le soleil du Cap Vert. Malin le Mic.

Un édito qui rappelle les rêves des fans d'informatique d'il y a 10 ans (1986 donc), en les comparant avec la dure réalité du PC en 1995/1996, c'est forcément amusant. Surtout malaxé avec un peu de mauvaise foi et de manque de bol. C'est vrai que bon sang, il y a 10 ans, on avait beau avoir terminé la larme à l'œil Wing Commander quarante-douze ou Ultima Underworld, le PC restait un sacré foutoir. Entre un DOS toujours pas mort et un Windows 95 pas encore franchement convaincant (surtout pour les joueurs), la situation était pénible et le double boot la seule planche de salut. Pour jouer sur PC, il fallait du temps libre. Beaucoup. Histoire de configurer le monstre... Ça n'empêche pas ce Joy n°67 d'héberger dans ses pages quelques perles de l'histoire du jeu PC.

ZOG ZOG !

Quand je pense que la plupart des joueurs de World of Warcraft n'ont jamais connu Warcraft II... Ses batailles épiques, son début de scénario touffu (parce que Warcraft I, c'était quand même léger) et surtout : le début de la démocratisation du RTS sur Internet. Les premiers orcs qui tapaient sur des humains, online, c'était dans ce titre ! Sans oublier les premiers problèmes de trésorerie, avec le diable France Telecom qui venait me faire payer avec mon sang ma connexion de bourgeois (du Numeris, tous mes brouzoufs y passaient). Autant dire que 95 % d'intérêt en réseau (90 % en solo), c'était le strict minimum pour ce grand jeu.



Police Quest SWAT

La tactique du gendarme

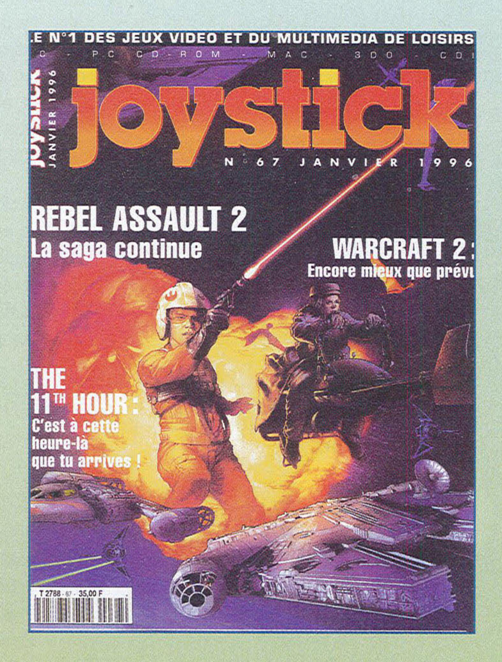
Un truc qu'on ne regrettera pas, les jeux avec acteurs (mal) digitalisés.



Les orques, tout en ayant gardé leur côté "fun"

La cinématique d'intro de Warcraft II n'était pas encore époustouflante, mais l'idée était là.

J'ai encore dans ma liste ICQ des gars qui datent de cette époque (tout comme leurs derniers messages). Magicbob par exemple. Ce mec rasait une base ennemie avant que j'ai terminé mes premières unités... Le reste de la cuvée de ce début 96 est forcément fadasse à côté. Rebel Assault II s'en sort bien avec 87 %, William Shatner nous faire rire dans Tekwar (75 %), mais un certain The Dig se fait remarquer. Avec 90 % en intérêt et seulement 70 % en technique, ce titre constitue pour beaucoup un des derniers coups d'éclat de LucasArts dans le jeu d'aventure. Quant à The 11th Hour (85 %),



il fait honneur à son ancêtre The 7th Guest, malgré un paquet de bugs pénibles. Un autre excellent (et souvent oublié) jeu d'aventure est testé quelques pages après : The Riddle of Master Lu (89 %).

MANGEZ DES POUSSINS !

Page 128, un énième reportage sur Peter Molyneux annonce un certain Dungeon Keeper. Miam. Juste après, une preview s'enflamme sur un titre nommé Duke Nukem 3D. Re-miam. De retour à la page 14, on apprend dans une news que Quake ne pourra pas porter ce titre à cause d'une société allemande qui l'a déjà déposé. Bon, visiblement ils ont trouvé un arrangement... C'est typiquement le genre de news marrantes à lire dix ans après.
Je ferme le magazine et tente de me rappeler quelques anecdotes de l'époque. Et je rigole : la pub en quatrième de couverture, c'est Heroes of Might and Magic. Le premier.

CAFÉINE



CRÉATION, LE FUTUR

Creation ne sera jamais terminé, et Peter partira fonder Lionhead dès 1997.